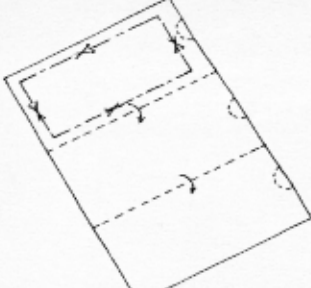
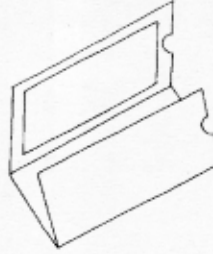


ಆಶ್ಚರ್ಯಕರ ಬಣ್ಣಗಳು

ಬೇಕಾಗುವ ಸಲಕರಣೆಗಳು : ಕಾರ್ಡ್ ಶೀಟ್, ಹಳೆಯ ಪಾರದರ್ಶಕ, ಕತ್ತರಿ ಮತ್ತು ಸ್ಕೆಚ್ ಪೆನ್
ಪಾರದರ್ಶಕವನ್ನು ತಳ್ಳಿದಾಗ ಗೆರೆಗಳು ಮತ್ತು ಮೀನುಗಳು ಆಶ್ಚರ್ಯಕರ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸುಂದರವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ.



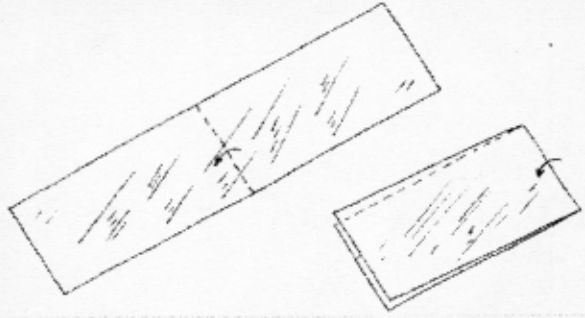
೧. ೨೧ ಸೆಂ.ಮಿ ಹಾಗೂ ೧೨ಸೆಂ.ಮಿ ಕಾರ್ಡ್ ಶೀಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ಮೂರು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿ. ಮೇಲಿನ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಿಟಕಿಯ ತರಹ ಕತ್ತರಿಸಿ ಮತ್ತು ಬಲ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅರ್ಧ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಿ.



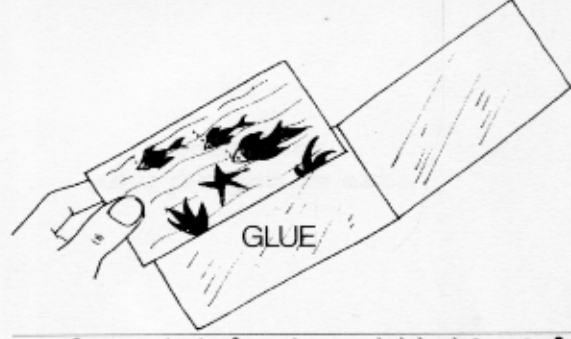
೨. ಕಿಟಕಿ ಆಕಾರದ ಮೇಲೆ ಬರುವ ಹಾಗೆ ಕಾರ್ಡ್ ಶೀಟ್‌ನ್ನು ಮಾಡಿ, ಅದು ಮುಚ್ಚುವಂತೆ ಮತ್ತು ತೆಗೆಯುವಂತಿರಲಿ.



೩. ೬.೫ ಸೆಂ.ಮಿ X ೬ ಸೆಂ.ಮಿ ಅಳತೆಯ ಬಿಳಿಯ ಕಾರ್ಡ್ ಶೀಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮೀನು ತೊಟ್ಟಿಯ ಚಿತ್ರ ಸ್ಕೆಚ್‌ನ ಅದರಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣದ ಮೀನುಗಳು ಈಜುತ್ತಿರುವಂತೆ ತೋರಿಸಿ.



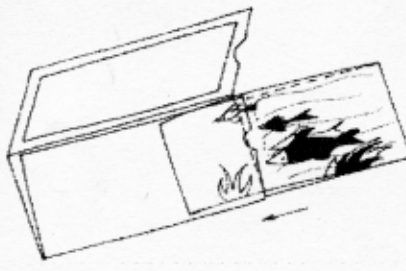
೪. ೬.೫ ಸೆಂ.ಮಿ X ೧೨ ಸೆಂ.ಮಿ ನ ಪಾರದರ್ಶಕವನ್ನು ತುಂಡುಮಾಡಿ ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ಮಾಡಿ.



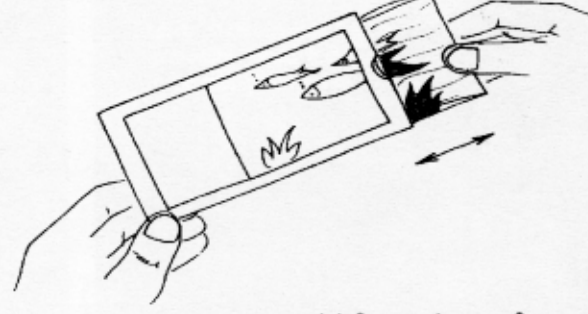
೫. ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಅರ್ಧ ಪಾರದರ್ಶಕ ಶೀಟ್ ಗೆ ಬಣ್ಣದ ಕಾರ್ಡ್ ಶೀಟ್‌ನ್ನು ಅಂಟಿಸಿ.



೬. ಪಾರದರ್ಶಕ ಕಾಗದವನ್ನು ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಮೀನಿನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮತ್ತು ನೀರು ಇರುವ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ.



೭. ಪಾರದರ್ಶಕ ಕಾಗದವನ್ನು ತಳ್ಳಿ, ಬಣ್ಣದ ಕಾಗದ ಮುಚ್ಚಿರುತ್ತದೆ. ಪಾರದರ್ಶಕ ಕಾಗದ ಮೇಲಿರುತ್ತದೆ. ಈಗ ಕಾಗದವನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ.



೮. ಎಡಗಡೆ ಹಿಡಿದು ಬಲಗೈಯಿಂದ ಪಾರದರ್ಶಕ ಕಾಗದವನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ. ಈಗ ನಿಮ್ಮ ಮೀನುಗಳು ಮೂಡಿ ಬರುತ್ತದೆ.

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

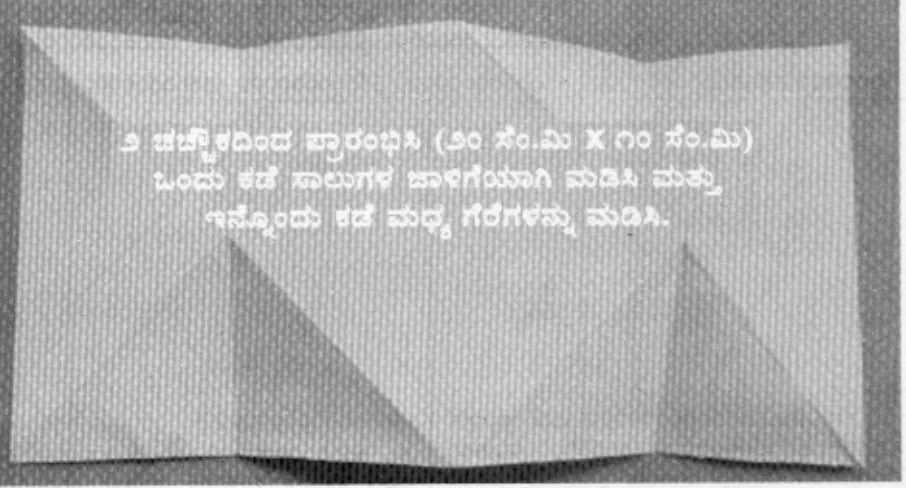
CODE D02

ಜಿಗಿಯುವ ಕಪ್ಪೆ Jumping Frog

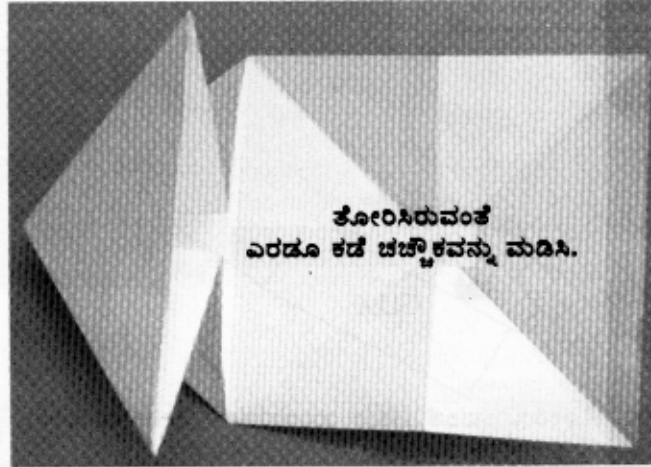
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



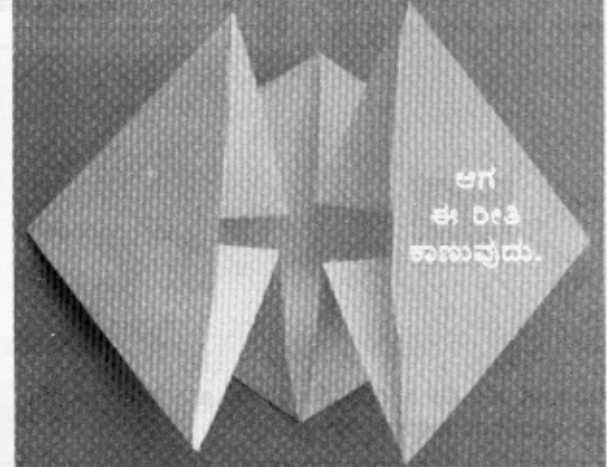
ಜಿಗಿಯುವ
ಕಪ್ಪೆ



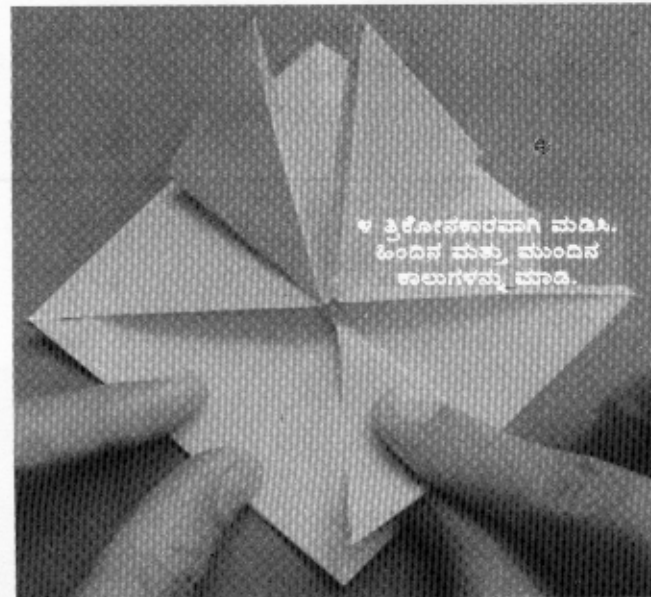
೨ ಚಚ್ಚಿಕದಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ (೨೦ ಸೆ.ಮಿ X ೧೦ ಸೆ.ಮಿ)
ಒಂದು ಕಡೆ ಸಾಲುಗಳ ಜಾಲಾಗೆಯಾಗಿ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು
ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ ಮಧ್ಯೆ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ.



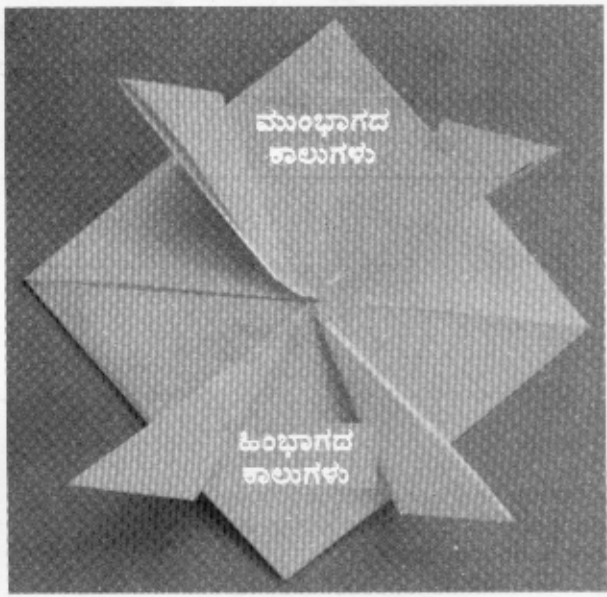
ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ
ಎರಡೂ ಕಡೆ ಚಚ್ಚಿಕವನ್ನು ಮಾಡಿ.



ಆಗ
ಈ ರೀತಿ
ಕಾಣುವುದು.



ಈ ತ್ರಿಕೋನವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿ.
ಹಿಂದಿನ ಮತ್ತು ಮುಂದಿನ
ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ.



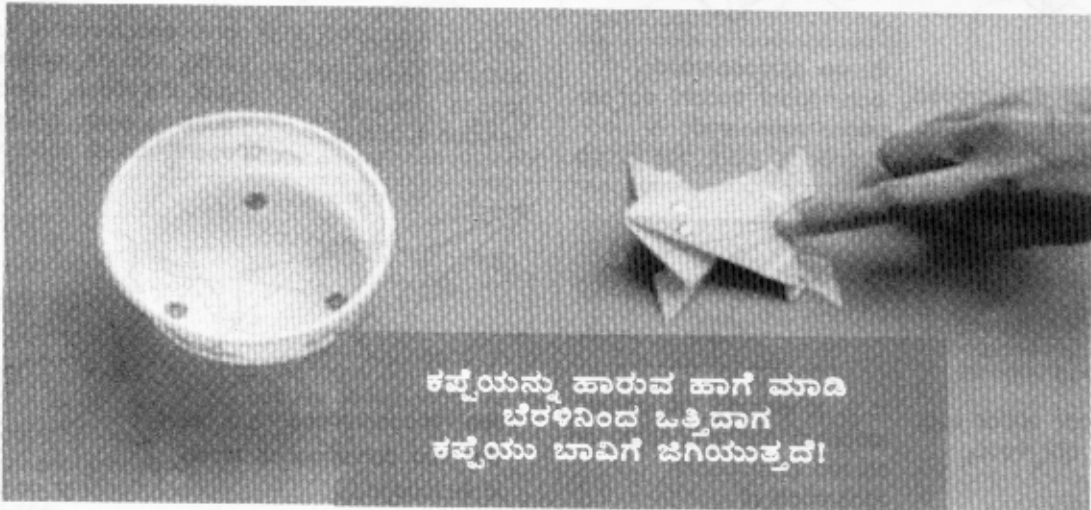
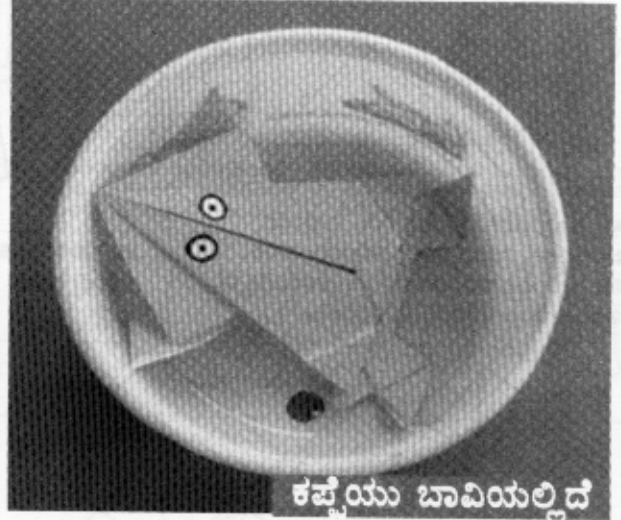
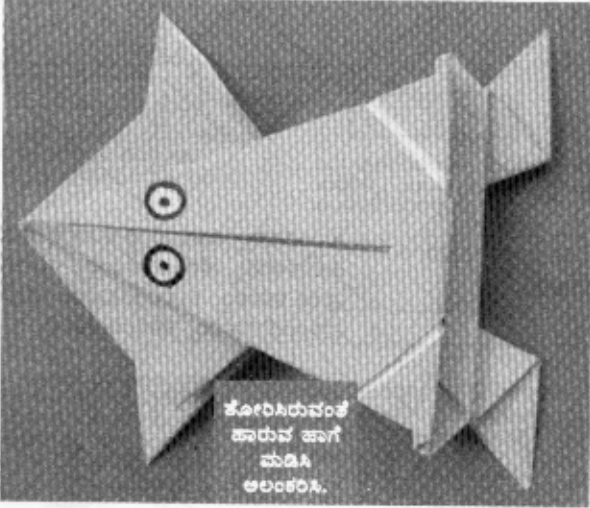
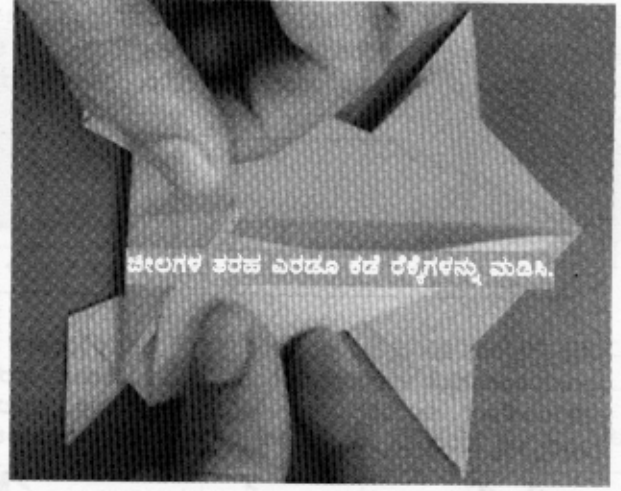
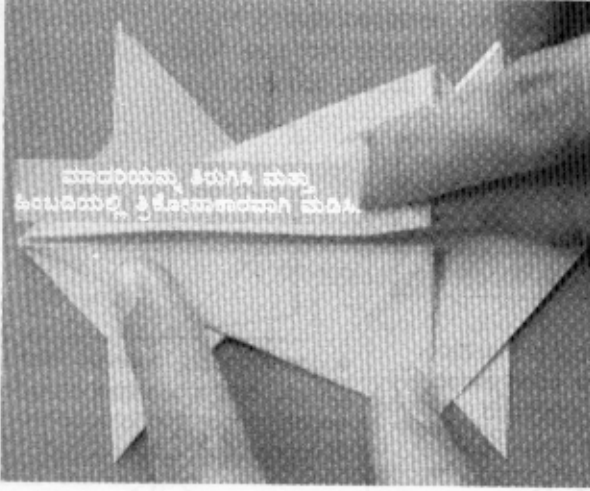
ಮುಂಭಾಗದ
ಕಾಲುಗಳು

ಹಿಂಭಾಗದ
ಕಾಲುಗಳು

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ
CODE D02A

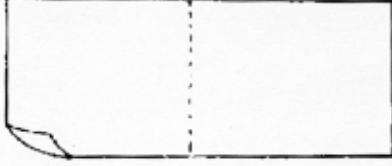
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE D02B ಜಿಗಿಯುವ ಕಪ್ಪೆ **ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು**

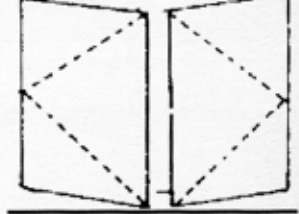
ಇದು ಒಂದು ವಿಸ್ಮಯ ಕಾಗದದ ಆಟಿಕೆಯಾಗಿದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಒಳ್ಳೆಯ ಆಯತಾಕಾರದ ಕಾಗದ ಬೇಕು. ಇದರ ಅಗಲಕ್ಕಿಂತ ಉದ್ದ ಎರಡರಷ್ಟಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಕಪ್ಪೆಯು ಕಾಗದದಿಂದ ತಯಾರಾಗಿದ್ದರೂ ಇದು ಪುಟಿಯುತ್ತದೆ. ಯಾವಾಗ ನೀವು ಇದನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತೀರೋ ಆಗ ಇದು ನೆಗೆಯುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಜಿಗಿಯುತ್ತದೆ.



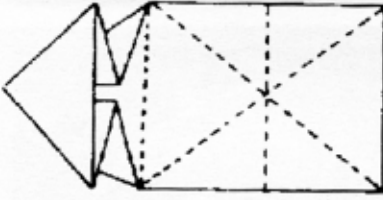
೧. ೧೦ ಸೆಂ.ಮಿ X ೨೦ ಸೆಂ.ಮಿ ಆಯತಾಕಾರದ ಕಾಗದವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ಅದನ್ನು ಚಚ್ಚೊಕಕ್ಕೆ ಮಡಿಸಿ.



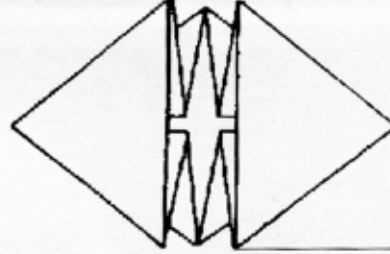
೨. ಕರ್ಣಗಳ ಮೂಲಕ ಎದಿರು ಬದಿರಾಗಿ ಎರಡು ಚಚ್ಚೊಕವನ್ನು ಮಡಿಸಿ. ನಾಲ್ಕು ಮಡಿಸಿದ ಗೆರೆಗಳು ಒಂದೇ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿವೆ.



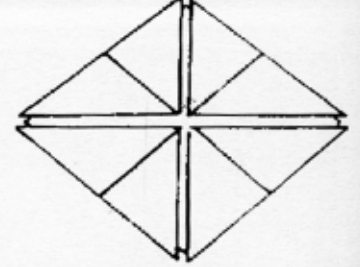
೩. ಕಾಗದವನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಇದು ಒಂದು ದಿಣ್ಣೆಯ ತರಹ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಅಂಚುಗಳನ್ನು ದಿಣ್ಣೆಯಿಂದ ಮಧ್ಯದವರೆಗೆ ಮಡಿಸಿ.



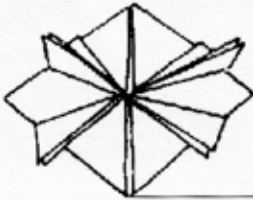
೪. ಕಾಗದವನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಎರಡು ಚಚ್ಚೊಕಕ್ಕೆ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಟೇಪ್ ಹಾಕಿ. ನಿಮಗೆ ಎರಡು ಭಾಗಗಳು ಕಾಣುತ್ತವೆ. ತ್ರಿಕೋನ ಆಕಾರಕ್ಕೆ ಎಳೆಯಿರಿ.



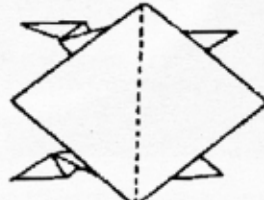
೫. ಅದೇ ತರಹ ಬಲ ಬದಿಯಲ್ಲಿಯೂ ಮಾಡಿ.



೬. ಎಲ್ಲಾ ನಾಲ್ಕು ತ್ರಿಕೋನಕಾರದ ಕಿವಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ನಂತರ ಎಡ ಮತ್ತು ಬಲ ಬದಿಯ ಗೆರೆಗಳ ಮೂಲೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ.



೭. ಒಳಗಿನ ಕೋನಗಳನ್ನು ವಿಭಜಿಸಿ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಹೊರ ತೆಗೆಯಿರಿ.



೮. ಈ ಮಾದರಿಯನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿದರೆ ನಿಮಗೆ ಕಪ್ಪೆಯ ಆಕಾರ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಿಂಬದಿಗೆ ಮಾಡಿ.



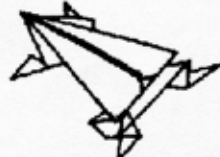
೯. ಎಡ ಮತ್ತು ಬಲ ಬದಿಯ ಅಂಚುಗಳಿಂದ ವಜ್ರದ ಆಕಾರಕ್ಕೆ ಹಿಂಬದಿಗೆ ಮಾಡಿ.



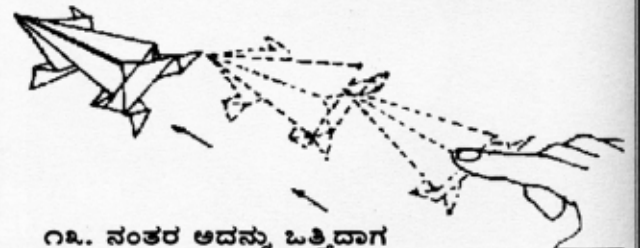
೧೦. ತಳಭಾಗದ ತ್ರಿಕೋನ ವನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಮಡಿಸಿ ಮತ್ತು ಎಡ ರೆಕ್ಕೆಗಳನ್ನು ಚೀಲದಲ್ಲಿ ತೂರಿಸಿ. ಅದು ತ್ರಿಕೋನ ಕಾರಕ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಬಂಧಿಸಿ.



೧೧. ಅದೇ ತರಹ ಬಲ ಬದಿಯ ರೆಕ್ಕೆಗಳನ್ನು ಬಂಧಿಸಿ.



೧೨. Z ಆಕಾರಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಮಡಿಸಿದ ಕಪ್ಪೆಯು ಹಿಂಬದಿಗೆ ನಂತರ ಮುಂಬದಿಗೆ ಪುಟಿಯುತ್ತದೆ



೧೩. ನಂತರ ಅದನ್ನು ಒತ್ತಿದಾಗ ಕಪ್ಪೆಯು ಜಿಗಿಯುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ನೆಗೆಯುತ್ತದೆ.

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟ

CODE D-04 ಪತ್ರಿಕೆ ಟೋಪಿ (Newspaper Cap)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಕೃತಿಶಿಲ್ಪ ಟೋಪಿ
(ದಿನ ಪತ್ರಿಕೆಯಿಂದ)



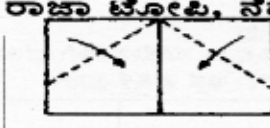
ಕೃತಿಶಿಲ್ಪ ಟೋಪಿ
(ದಿನ ಪತ್ರಿಕೆಯಿಂದ)



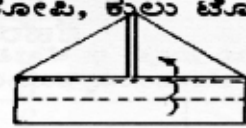
ಕೃತಿಶಿಲ್ಪ ಟೋಪಿ



೧. ದಿನ ಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ನೀವು ಮೂರು ತರಹದ ಟೋಪಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ಎರಡು ಕಡೆಗೂ ಚಾಚಿ ಕೊಂಡಿರುವ ಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ಮಡಿಸಿ.



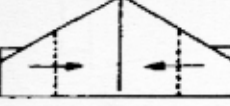
೨. ಅಂಚುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು ಕೊಂಡು ಮೇಲಿನಿಂದ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಮಡಿಸಿ.



೩. ಮೇಲಿನ ಪದರವನ್ನು ಮಡಿಸಿ. ಹಾಗೆ ಕೆಳಗಡೆಯ ಕಾಗದವನ್ನು ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ಮಡಿಸಿ.



೪. ಕಾಗದವನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ.



೫. ಎಡ ಮತ್ತು ಬಲ ಅಂಚುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮಧ್ಯದ ಗೆರೆಗೆ ಮಡಿಸಿರಲಿ.



೬. ಕೆಳಗಡೆಯ ಮೂಲೆಗಳನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಬಲಕ್ಕೆ ಮಡಿಸಿ.



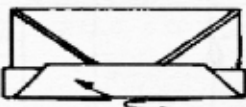
೭. ಕೆಳಗಡೆ ಭಾಗವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಅಂಚುಗಳ ಒಳಗೆ ಹೊಲಿಗೆ ಹಾಕಿ.



೮. ಈ ಟೋಪಿಯು ರಾಜಾ ಟೋಪಿಯಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ.



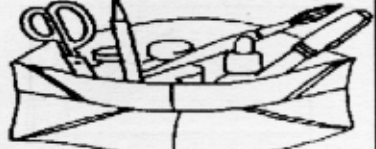
೯. ರಾಜಾ ಟೋಪಿಯ ಮೇಲಿನ ಭಾಗವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮಧ್ಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ತಳ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಿ ಹೊಲಿಗೆ ಹಾಕಿ.



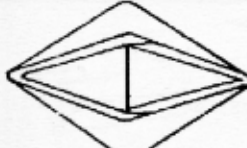
೧೦. ಉದ್ದದ ಅಂಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮಧ್ಯ ನೆಹರು ಟೋಪಿಯಂತೆ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಿ.



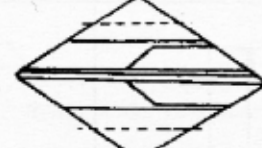
೧೧. ನೆಹರು ಟೋಪಿ



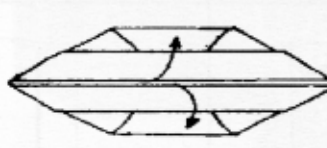
೧೨. ನೆಹರು ಟೋಪಿಯನ್ನು ಬೋರಲು ಮಾಡಿದರೆ, ಇದು ಒಳ್ಳೆಯ ಕೈ ಚೀಲವಾಗುತ್ತದೆ.



೧೩. ನಿಧಾನವಾಗಿ ಈ ಕೈ ಚೀಲವನ್ನು ಒತ್ತಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಚಪ್ಪಟೆಯಾಗುತ್ತದೆ.



೧೪. ಮೇಲಿನ ಮತ್ತು ಕೆಳಗಿನ ಭಾಗವನ್ನು ಮಡಿಸಿ. ಬಿಂದುಗಳ ಜೋಡಣೆಗಳಿಗೆ ಹೊಲಿಗೆ ಹಾಕಿ. ಆಗ ಒಂದು ಚೀಲವು ಸಿದ್ಧವಾಗುತ್ತದೆ.



೧೫. ಈ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ತೆಗೆದಾಗ ಒಂದು ಹೊಸ ತರಹದ ಟೋಪಿಯನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಬಹುದು.



೧೬. ಇದು ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಟೋಪಿ ಮತ್ತು ಕುಲು ಟೋಪಿ.



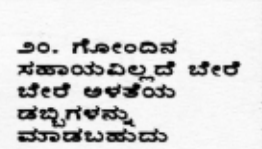
೧೭. ಹಿಮಾಚಲ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಮಹಿಳೆಯರು ಧರಿಸುವ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಟೋಪಿ.



೧೮. ಈ ಟೋಪಿಯ ಮೂಲೆಗಳನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಮಾಡಿದರೆ ಚೌಕಾಕಾರದ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯು ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ.



೧೯. ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ಸಹ ಮಾಡಬಹುದು.



೨೦. ಗೋಂದಿನ ಸಹಾಯವಿಲ್ಲದೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಅಳತೆಯ ಡಬ್ಬುಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟ

CODE D-04A

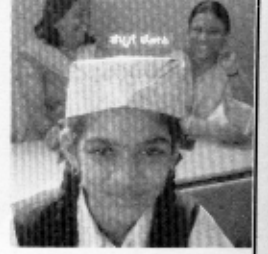
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಕೃಷ್ಣ ಬೋವಿ
(ದಿನ ಪತ್ರಿಕೆಯಿಂದ)

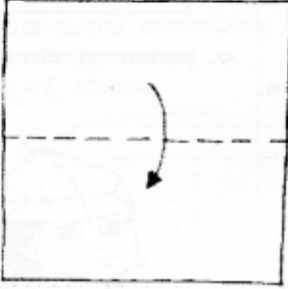


ನೀಲಮ ಬೋವಿ
(ದಿನ ಪತ್ರಿಕೆಯಿಂದ)

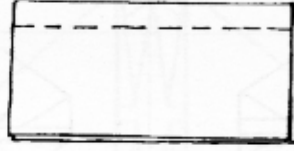


ಪ್ರಾಣ ಕೋವಿ

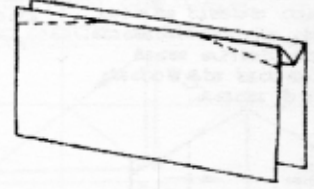
ನೇಹರು ಬೋವಿ
ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳು ಈ ಬೋವಿಯನ್ನು ರಾಷ್ಟ್ರದ ಸಂಕೇತವಾಗಿ ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.
ಈ ಬೋವಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಅರ್ಧ ದಿನ ಪತ್ರಿಕೆ ಸಾಕು.



೧. ಎರಡು ಕಡೆ ಹರಡಿಕೊಂಡಿರುವ ದಿನಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ತುಂಡುಮಾಡಿ ಮೇಲಿನಿಂದ ಕೆಳಗಿನವರೆಗೂ ಮಡಿಸಿ.



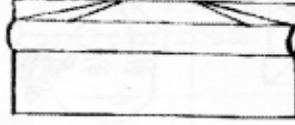
೨. ೩ ಸೆಂ.ಮಿ ಗೆ ಮೇಲಿನಿಂದ ಪಟ್ಟಿ ತರಹ ಮಡಿಸಿ. ಇದು ನಾಲೆಯ ತರಹ ಗೋಚರಿಸಲಿ.



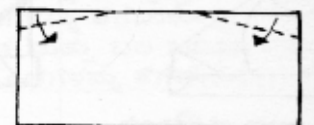
೩. ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಬಿಂದುಗಳ ಜೋಡಣೆಯನ್ನು ಎಡದಿಂದ ಬಲಕ್ಕೆ ಮೂಲೆಗಳನ್ನು ಮೇಲಿನ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮಡಿಸಿ.



೪. ಮೇಲಿನ ಭಾಗದ ಅಂಚುಗಳನ್ನು ತಳದಲ್ಲಿ ಮಡಿಸಿ, ಬಿಂದುಗಳ ಜೋಡಣೆಯಿಂದ ಬೇರ್ಪಡಿಸಿ.



೫. ಈ ಹಂತದಲ್ಲಿ ತಯಾರಾಗಿದೆ. ಇದು ಒಂದು ಹೊಸ ಬಗೆ.



೬. ಮೂಲೆಗಳನ್ನು ಮಡಿಸಿ ಎಡ ಮತ್ತು ಬಲ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಓರೆಯಾಗಿರುವ ಬಿಂದುಗಳ ಜೋಡಣೆಯನ್ನು ಮೊದಲಿನ ತರಹ ಮಾಡಿ.



೭. ಎರಡು ನೇರವಾದ ಅಂಚುಗಳನ್ನು ಒಳಮುಖವಾಗಿ ಬಿಂದುಗಳ ಜೋಡಣೆಯಲ್ಲಿ ಮಡಿಸಿ.



೮. ಬಿಂದುಗಳ ಜೋಡಣೆಯ ಮುಖಾಂತರ ತಳದಲ್ಲಿ ಅಂಚುಗಳನ್ನು ಮಡಿಸಿ.



೯. ಕೊನೆಯದಾಗಿ ಹೊಲಿಗೆಯನ್ನು ಹಾಕಿ ತೂಗಾಡುವಂತೆ ಬೇಲವನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ.



೧೦. ಈ ಬೋವಿಯು ೭ ಹಂತಗಳಿಂದ ತಯಾರಾಗಿದೆ. ಇದು ಯಾವುದೇ ಗಾತ್ರದ ತಲೆಗಳಿಗೂ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ.



೧೧. ಈ ಬೋವಿಯು ಮೃದುವಾಗಿ ಮತ್ತು ನಾಜುಕಾಗಿಯು ಇರುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

(Pix by Avinash Deshpande)

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

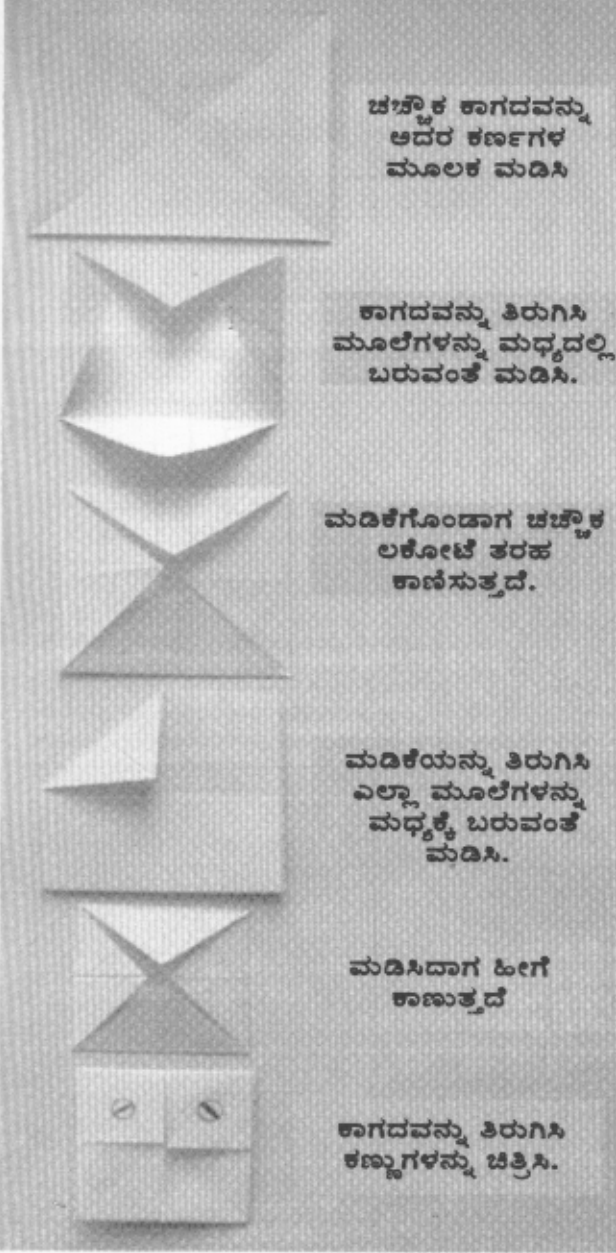
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE D-05 ಕಾಗದದ ಕೈಗೊಂಬೆ (Cat Puppet)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಚಿತ್ರಾಂಶ ಕಾಗದವನ್ನು
ಆದರ ಕರ್ಣಗಳ
ಮೂಲಕ ಮಾಡಿಸಿ

ಕಾಗದವನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ
ಮೂಲೆಗಳನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ
ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಿಸಿ.

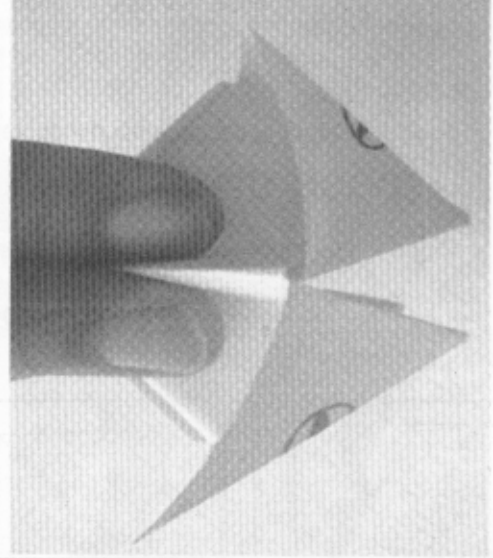
ಮಡಿಕೆಗೊಂಡಾಗ ಚಿತ್ರಾಂಶ
ಲಕ್ಷಣಗಳ ತರಹ
ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ.

ಮಡಿಕೆಯನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ
ಎಲ್ಲಾ ಮೂಲೆಗಳನ್ನು
ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ
ಮಾಡಿಸಿ.

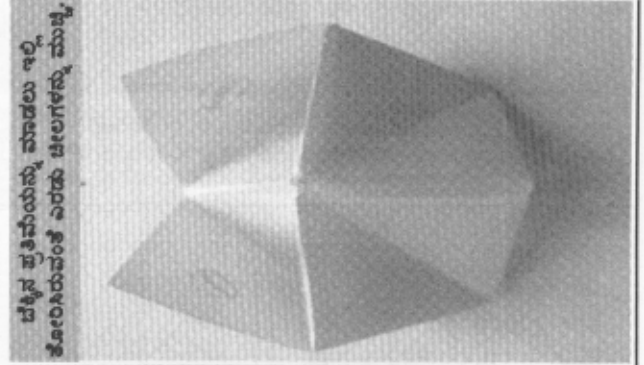
ಮಡಿಸಿದಾಗ ಹೀಗೆ
ಕಾಣುತ್ತದೆ

ಕಾಗದವನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ
ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಿ.

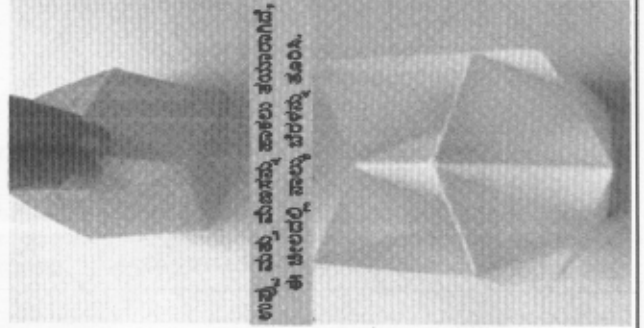
ಮೇಲಿನ ಬೀಲದಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ಬಲಗೈ ತೋರು
ಬೆರಳು ಮತ್ತು ಮಧ್ಯದ ಬೆರಳನ್ನು ತೂರಿಸಿ.



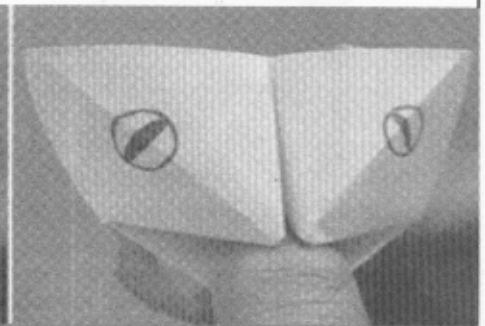
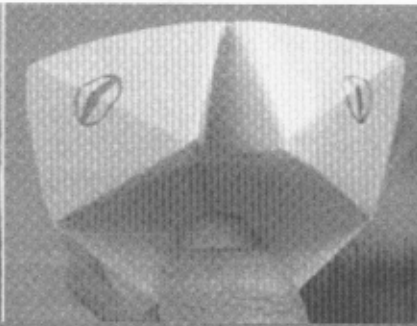
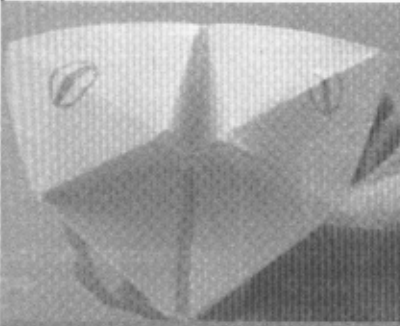
ಕೆಳಗಿನ ಬಲ ಮೂಲೆಗಳನ್ನು ಹಾಗೆ ಬಲ ಹೆಬ್ಬೆರಳಿನಿಂದ ಹಿಡಿಯಿರಿ.



ಬೆಕ್ಕಿನ ಪ್ರತಿಮೆಯನ್ನು ಮಾಡಲು ಇಲ್ಲಿ
ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಎರಡು ಚೀಲಗಳನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ



ಉಪ್ಪು ಮತ್ತು ಮೊಸನ್ನು ಹಾಕಲು ತಯಾರಾಗಿದೆ,
ಈ ಬೀಲದಲ್ಲಿ ಇನ್ನು ಬೆರಳನ್ನು ತೂರಿಸಿ.



ನಿಮ್ಮ ಬಲಗೈ ಬೆರಳನ್ನು ಮೇಲೆ ಮತ್ತು ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿದರೆ ನಿಮಗೆ ಬೆಕ್ಕು ಮಾತಾಡಿದಂತೆ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ.

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

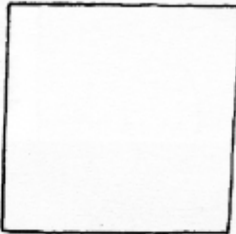
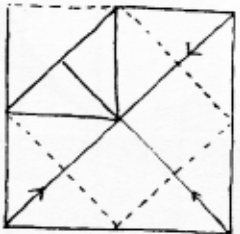
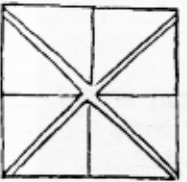
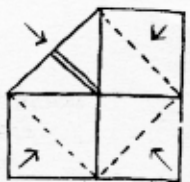

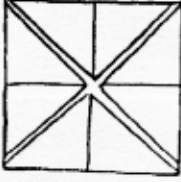


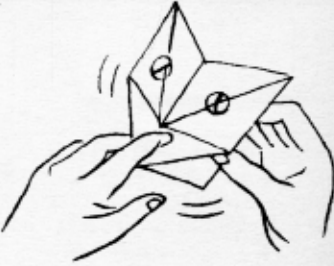
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ
CODE D-05A

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

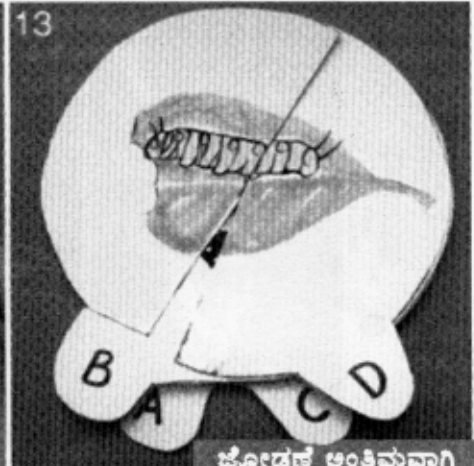
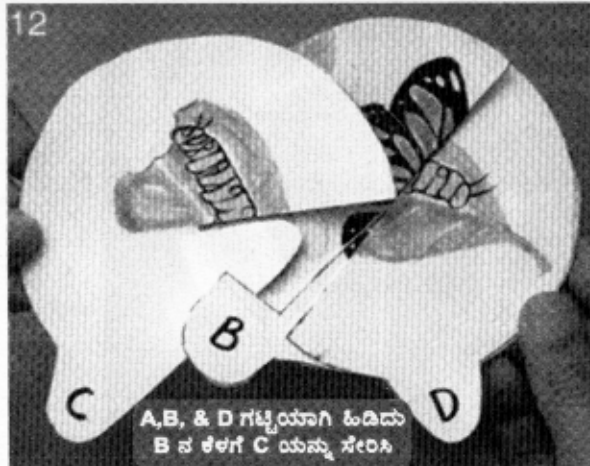
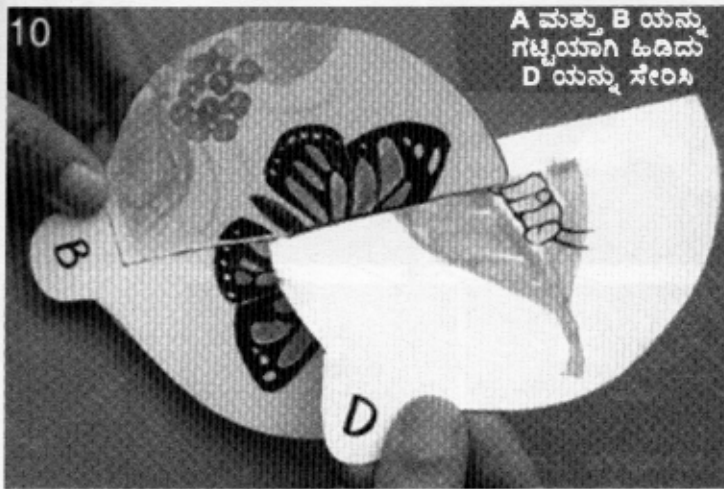
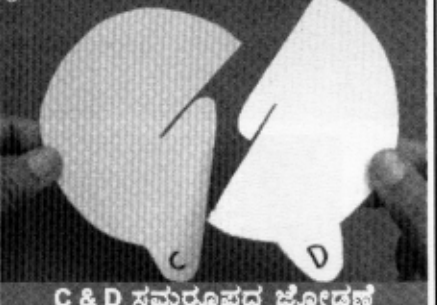
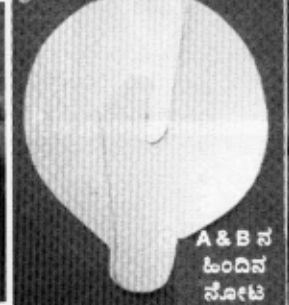
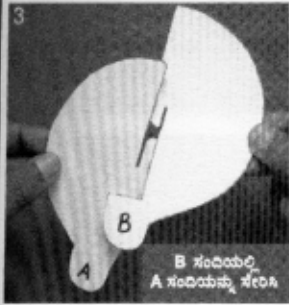
ಕಾಗದದ ಕೈಗೊಂಬೆ

 <p>೧. ೨೦x೨೦ ಸೆಂ.ಮಿ ಚದ್ವರ್ಗದ ಕಾಗದದ ತುಂಡನ್ನು ತೆಗೆದು ಕೊಳ್ಳಿ.</p>	 <p>೨. ಅದರ ಎಲ್ಲಾ ಮೂಲೆಗಳನ್ನು ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಿ.</p>	 <p>೩. ಇದು ಒಂದು ಲಕೋಟೆಯ ತರಹ ಕಾಣುತ್ತದೆ.</p>	 <p>೪. ಲಕೋಟೆಯನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಅದರ ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳನ್ನು ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ತಂದು ಚಿಕ್ಕ ಲಕೋಟೆಯಾಗುತ್ತದೆ.</p>	 <p>೫. ಚಿಕ್ಕ ಲಕೋಟೆಯನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಇದರಿಂದ ನಾವು ಎರಡು ಪುಟ್ಟ ಥಳಿಯನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.</p>
 <p>೬. ಮೇಲಿನ ಅಂಚನ್ನು ಕೆಳಗಿನ ಅಂಚಿನವರೆಗೂ ತನ್ನಿ. ಚೂಪಾಗಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ತೆಗೆಯಿರಿ. ಈಗ ಬಲ ಅಂಚನ್ನು ಎಡ ಅಂಚಿಗೆ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಿ. ಈಗ ತೆಗೆಯಬೇಡಿ.</p>	 <p>೭. ಈಗ ನೀವು ನಾಲ್ಕು ರೆಕ್ಕೆಗಳನ್ನು ಬಲ ಅಂಚಿನ ಮೂಲಕ ನೋಡಿರಿ. ಈಗ ಬೆಕ್ಕಿನ ಕಣ್ಣಿನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ.</p>	 <p>೮. ನಿಮ್ಮ ಬಲ ತೋರು ಬೆರಳು ಮತ್ತು ಮಧ್ಯದ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಮೇಲಿನ ಜೇಬಿನಲ್ಲಿ ತೂರಿಸಿ. ಕೆಳಗಿನ ಬಲಗೈ ಕೊನೆಯನ್ನು ನಿಮ್ಮ ಬಲಹೆಬ್ಬರಳು ಮತ್ತು ಉಂಗುರ ಬೆರಳಿನಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಬಿಡಿಸಿ..</p>	 <p>೯. ನಿಮ್ಮ ಬಲಗೈ ಬೆರಳನ್ನು ಮೇಲೆ ಮತ್ತು ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿದರೆ ನಿಮಗೆ ಬೆಕ್ಕು ಮಾತಾಡಿದಂತೆ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ.</p>	

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟ

CODE D-08 ಚಿಟ್ಟೆಯ ಪರಿವರ್ತನೆ (Butterfly Transformation) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

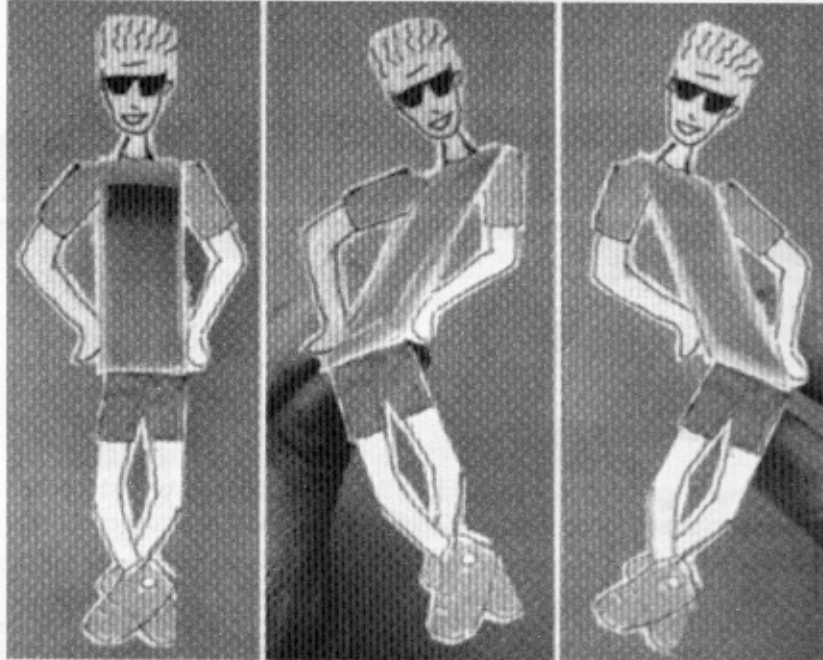
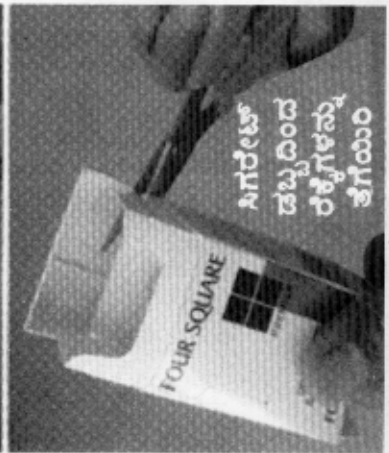
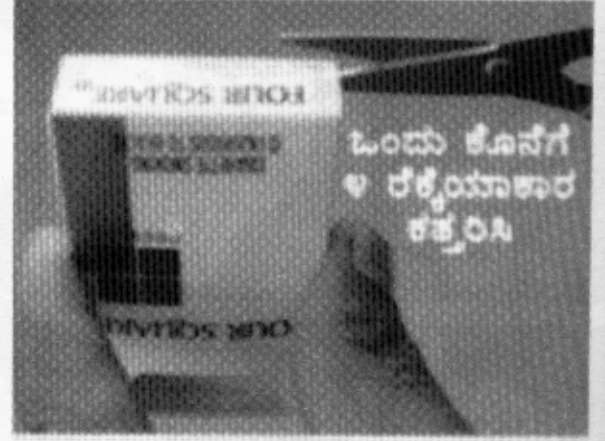
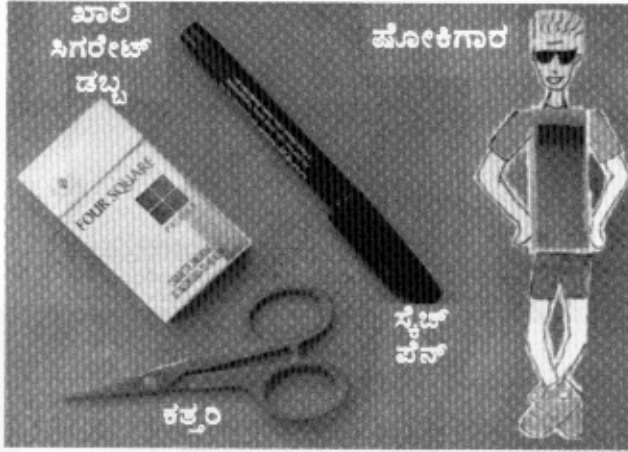
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE D-10 ಷೋಕಿಗಾರ (Cool Dude)

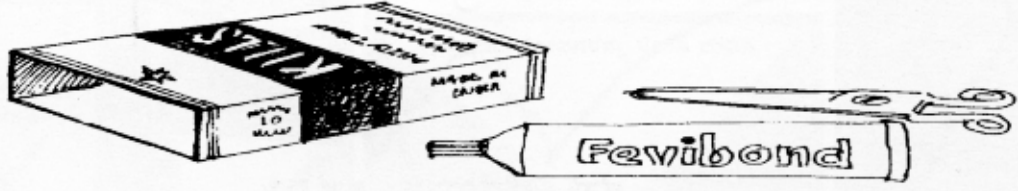
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE D-10A

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

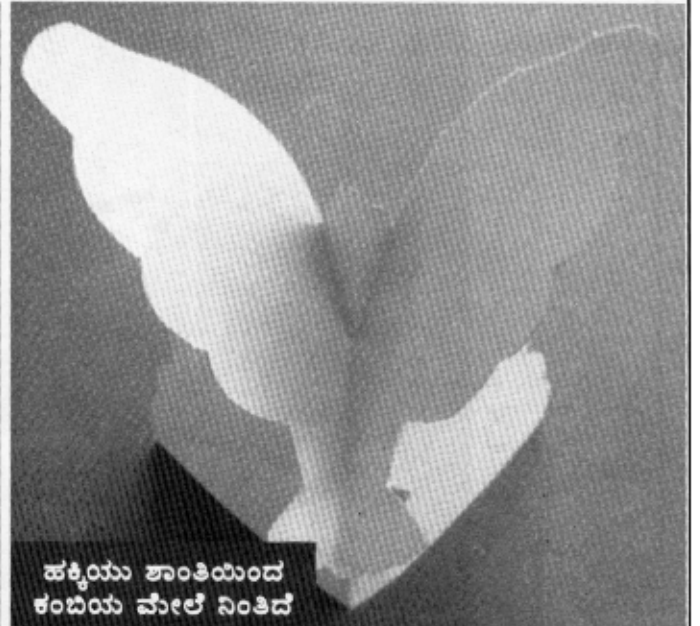
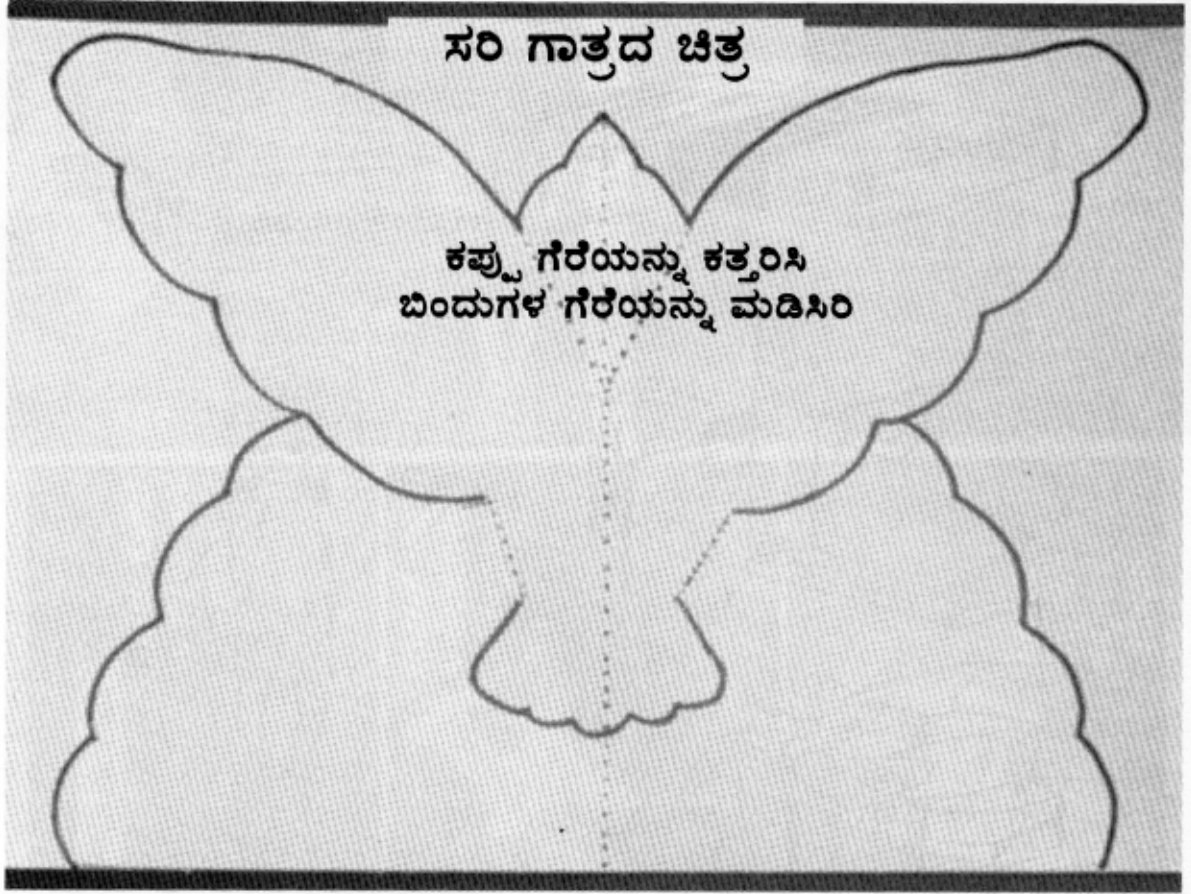


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE D-12 ಶಾಂತಿ ದೂತ (Bird of Peace)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



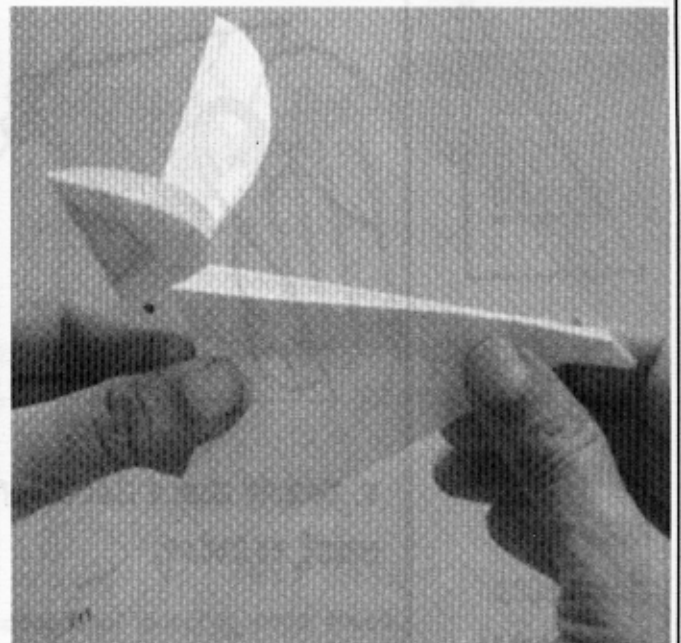
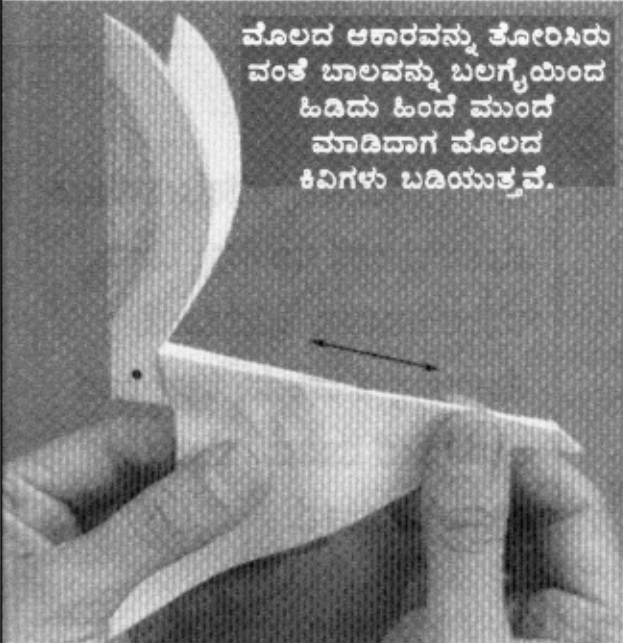
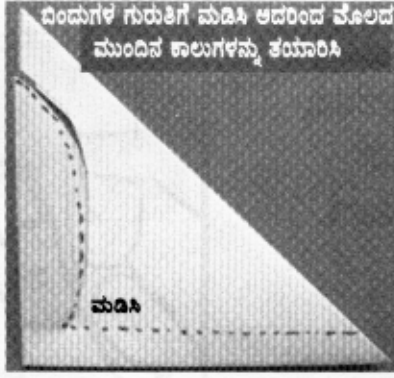
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE D-20 ಬಡಿಯುವ ಮೊಲದ ಕಿವಿ (Flapping Ear) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



೧೦ ಸೆಂ.ಮಿ X ೧೦ಸೆಂ.ಮಿ ಗೆ
ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಿ



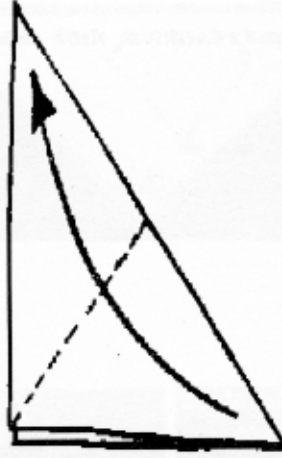
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

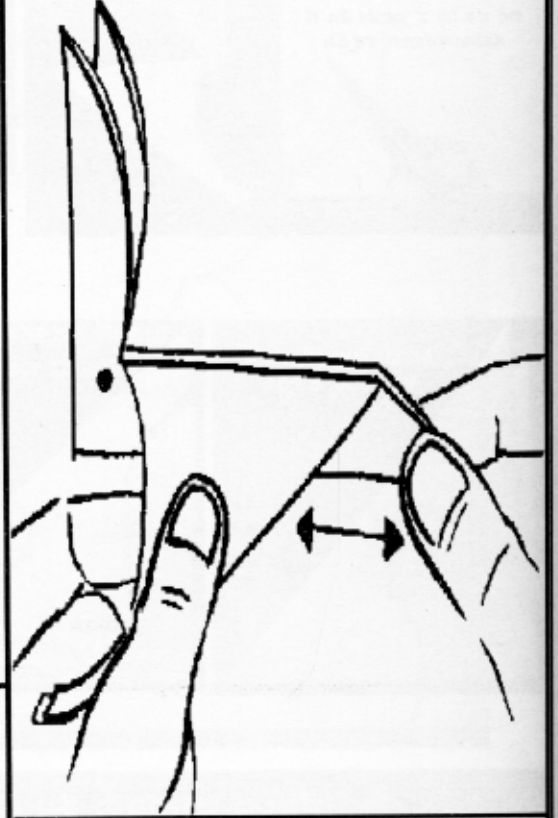
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್



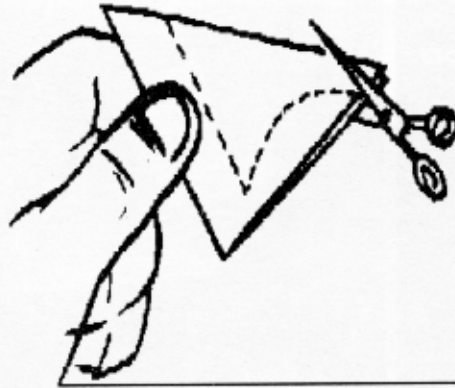
೧. ೧೦ ಸೆ.ಮಿ ಉದ್ದ ಮತ್ತು ಅಗಲವಿರುವ ಚಪ್ಪಾಕವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅಪಾರ್ಶ್ವ ಕೋನಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ತ್ರಿಕೋನವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿ.



೨. ದೊಡ್ಡ ತ್ರಿಕೋನವನ್ನು ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ಮಡಿಸಿ ಚಿಕ್ಕ ತ್ರಿಕೋನವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿ.



೩. ಚಿಕ್ಕ ತ್ರಿಕೋನವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಂಡು V ಆಕಾರಕ್ಕೆ ಬಿಂದುಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಮೊಲದ ಕಿವಿಯ ಆಕಾರಕ್ಕೆ ಗುರುತಿಸಿ.



೪. ಬಿಂದುಗಳ ಮೂಲಕ ಮೊಲದ ಕಿವಿಗಳ ಆಕಾರಕ್ಕೆ ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ.

೫. ನೇರ ಬಿಂದುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಂಡು ಮೊಲದ ಮುಂದಿನ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿ, ಮೊಲದ ಆಕಾರವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಬಾಲವನ್ನು ಬಲಗೈಯಿಂದ ಹಿಂದೆ ಮುಂದೆ ಮಾಡಿದಾಗ ಮೊಲದ ಕಿವಿಗಳು ಬಡಿಯುತ್ತವೆ.

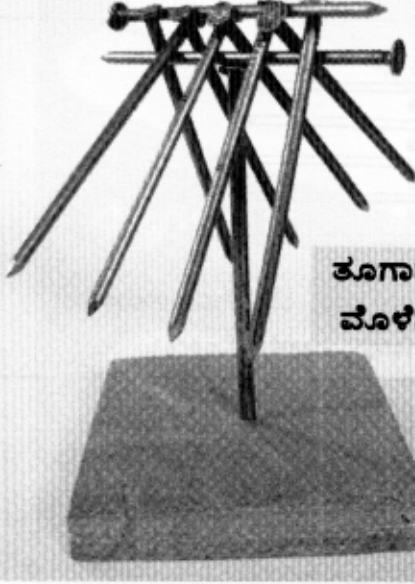
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

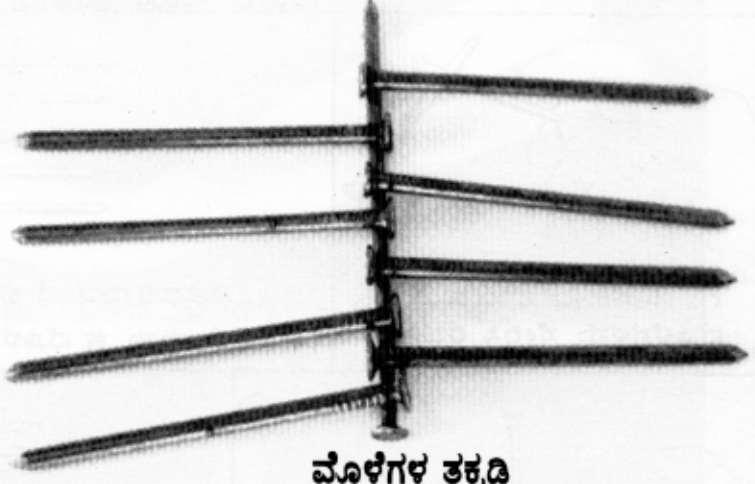
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE E-01 ತೂಗಾಡುವ ಮೊಳೆಗಳು (Balancing Nails) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ತೂಗಾಡುವ
ಮೊಳೆಗಳು



ಮೊಳೆಗಳ ತಕ್ಕಡಿ
(೫ ಅಂಗುಲ ಉದ್ದದ ಮೊಳೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ)



ಮೊಳೆಗಳ ತಕ್ಕಡಿ
(ಮೊಳೆಗಳ ತಂತಿಗಳನ್ನು
ಅಡ್ಡವಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿ)

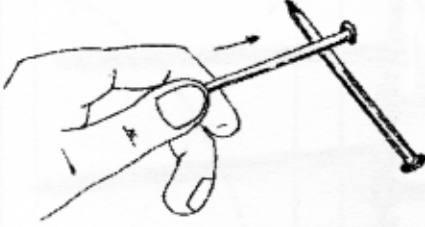


ಮೊಳೆಗಳ ತಕ್ಕಡಿ
(ಜೋಡಣೆಯನ್ನು ಮೇಲೆತ್ತಿ)

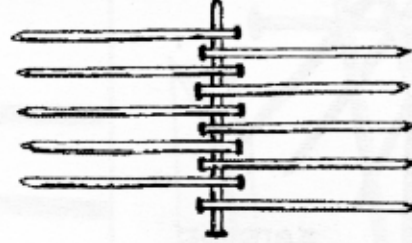
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ತೂಗಾಡುವ ಮೊಳೆಗಳು

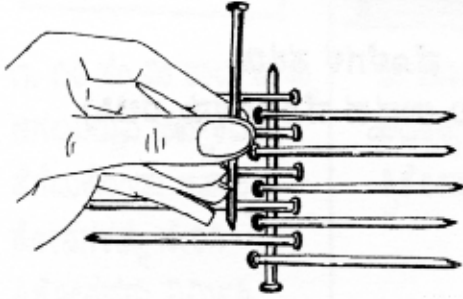
ಒಂದು ಮೊಳೆಯ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ೧೨ ಮೊಳೆಗಳ ಜೋಡಣೆ ನಂಬಲು ಅಸಾಧ್ಯ, ಆದರೆ ಇದು ತುಂಬ ಸರಳ.



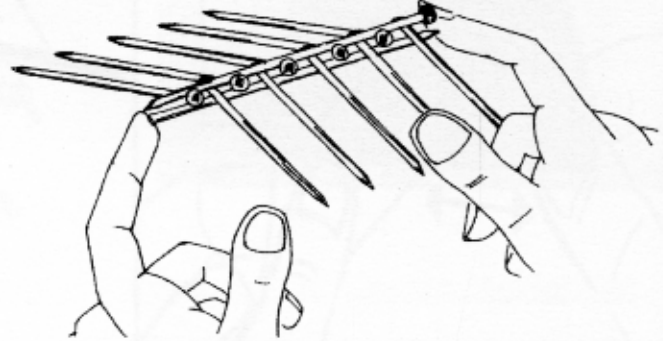
೧. ೧೦ಸೆಂ.ಮಿ ಉದ್ದದ ೧೨ ಮೊಳೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ರಚಿಸಿರಿ



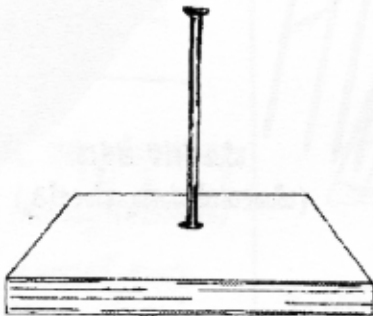
೨. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಐದು ಮೊಳೆಗಳ ತಲೆಗಳನ್ನು ಬಲಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ೫ ಮೊಳೆಗಳ ತಲೆಗಳನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ಜೋಡಿಸಿ.



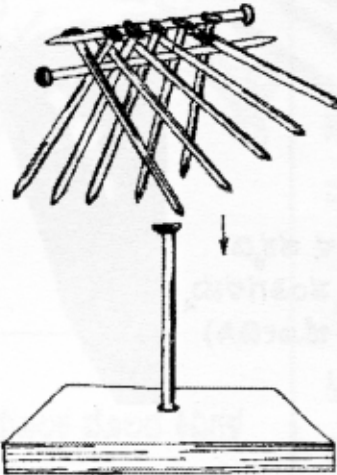
೩. ಕೊನೆಯ ಮೊಳೆಯು ಮೊದಲನೆ ಮೊಳೆಗೆ ಸರಿಯಾಗಿರಲಿ. ಈ ಮೊಳೆಯು ಎಲ್ಲಾ ಮೊಳೆಗಳ ತಲೆಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಇರುತ್ತದೆ.



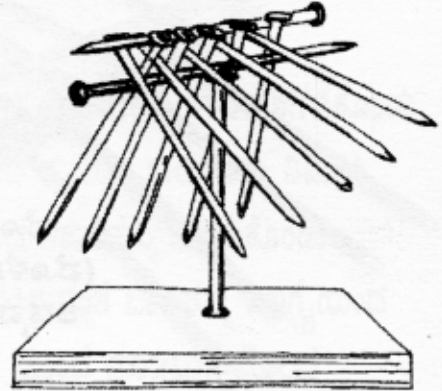
೪. ಎರಡು ನೇರವಾದ ಮೊಳೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿತದಿಂದ ಜೋಡಣೆಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ, ಆಗ ಆಶ್ಚರ್ಯಕರ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮೊಳೆಗಳ ಜೋಡಣೆಯು ಛಾವಣಿಯ ತರಹ ಗೋಚರಿಸುತ್ತದೆ. (ಕೆಳಗೆ ಬೀಳದಂತೆ)



೫. ಮರದ ತುಂಡು, ಸುತ್ತಿಗೆ ಮತ್ತು ೧೨ ಸೆಂ.ಮಿ ಉದ್ದದ ಮೊಳೆ.



೬. ನೇರವಾದ ಮೊಳೆಯ ಮೇಲೆ ಈ ಜೋಡಣೆಯನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿ.



೭. ಒಂದು ಡಜನ್ ಮೊಳೆಗಳ ಜೋಡಣೆಯು ಆಶ್ಚರ್ಯಕರ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಮೊಳೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ನೀವು ಇದನ್ನು ನಿಧಾನವಾಗಿ ತಿರುಗಿಸಬಹುದು.

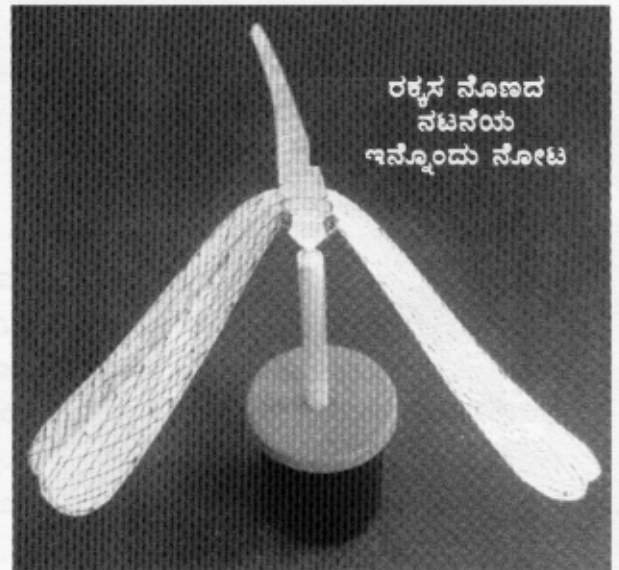
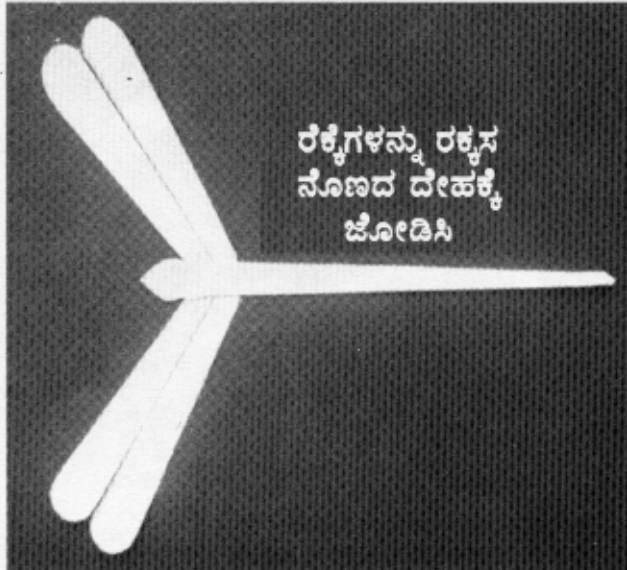
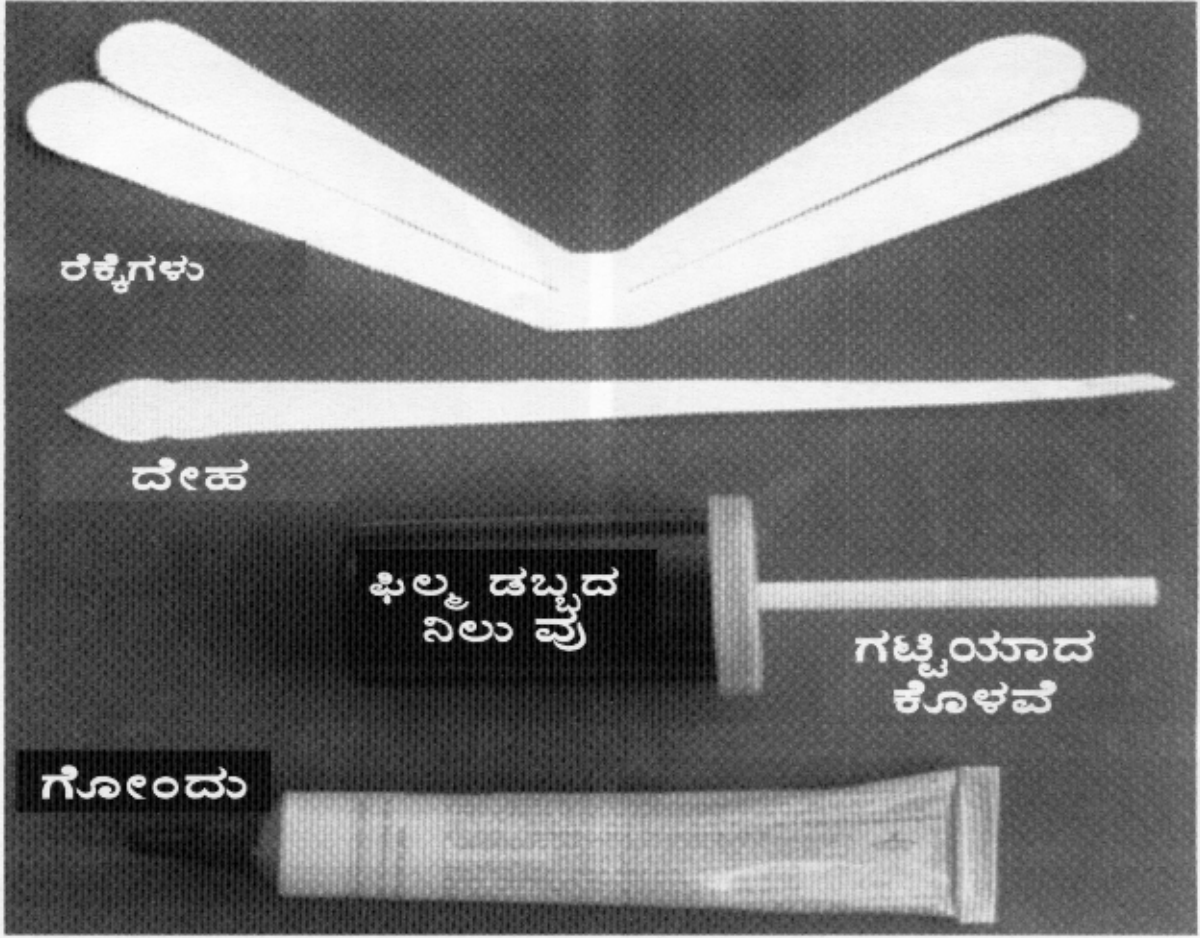
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಸಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

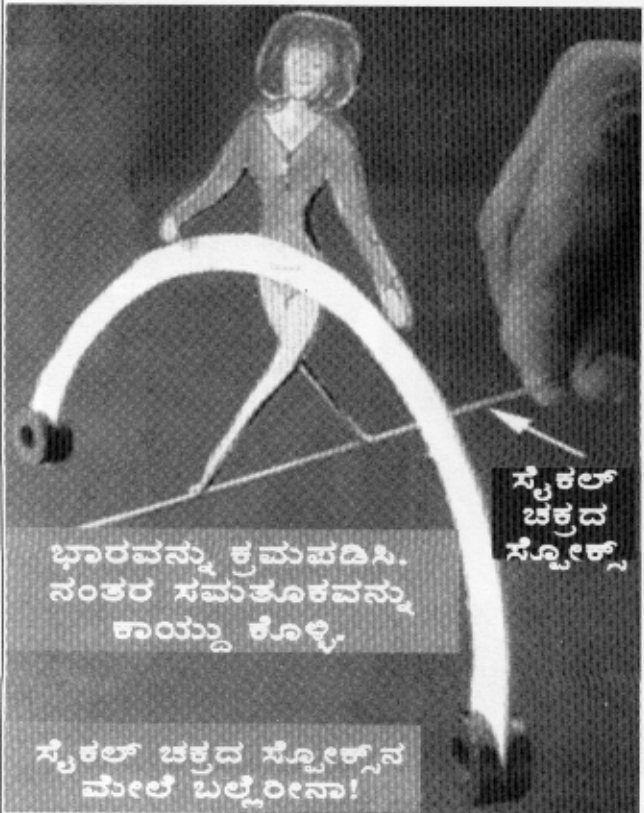
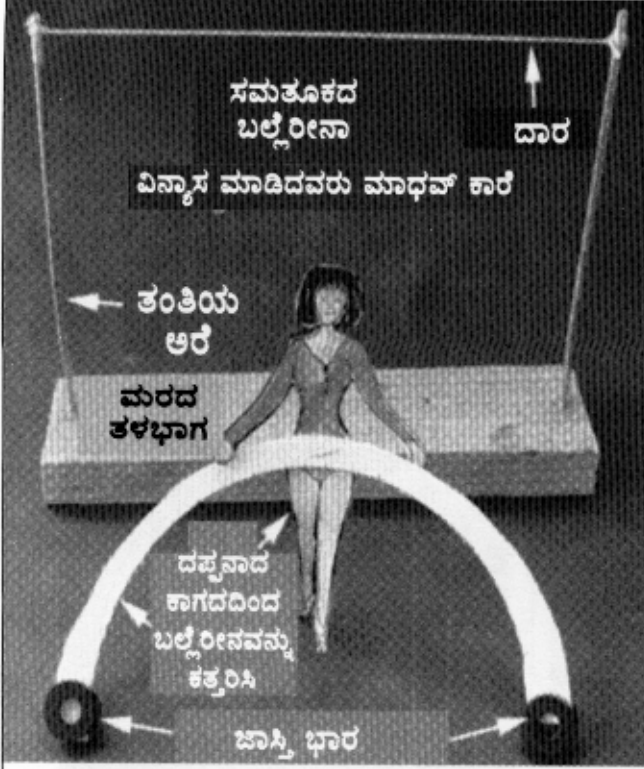
CODE E-02 ರಕ್ಕಸ ನೋಣ (Dragon Fly) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE E-03 ಸಮತೂಕದ ಬಲ್ಲೆರೀನಾ (Balancing Ballerina) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



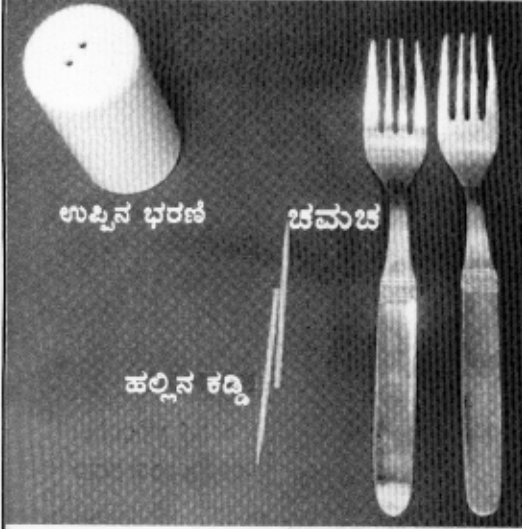
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE E-04 ವಿನೋದದ ಚಮಚ (Floating Forks) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

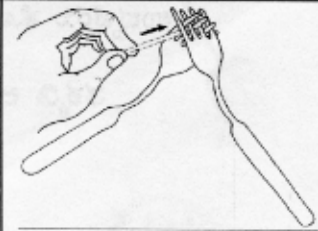
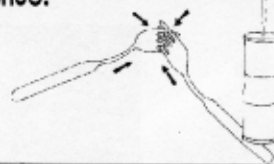


ವಿನೋದದ ಚಮಚ
ಹಲ್ಲಿನ ಕಡ್ಡಿಯ ತುದಿಯ ಮೇಲೆ ನರ್ತನ ಮಾಡುವ ತಳಕು ಹಾಕಿರುವ ಎರಡು ಚಮಚ



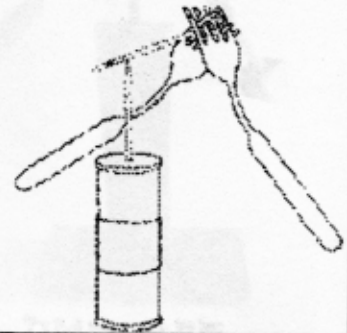
೧. ಎರಡು ಫಿಲ್ಟ್ ಡಬ್ಬು, ಎರಡು ಹಲ್ಲಿನ ಕಡ್ಡಿ,
ಎರಡು ಚಮಚ ಈ ಪ್ರಯೋಗವನ್ನು
ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಡಬ್ಬುದಲ್ಲಿ ಮರಳನ್ನು ತುಂಬಿ.
ಎರಡನ್ನು ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಅಂಟಿಸಿ.

೨. ಎರಡು ಚಮಚಗಳ ಮುಳ್ಳುಗಳನ್ನು ತಳಕು
ಹಾಕಿ. ಫಿಲ್ಟ್ ಡಬ್ಬುದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರ ಮಾಡಿ.
ರಂಧ್ರದಲ್ಲಿ ಹಲ್ಲಿನ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಒತ್ತಿ ಗಟ್ಟಿಗೊಳಿಸಿ.
ಅದು ನೇರವಾಗಿರಲಿ.



೩. ಇನ್ನೊಂದು ಹಲ್ಲಿನ ಕಡ್ಡಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು
ಚಮಚದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ತೂರಿಸಿ.

೪. ಈಗ ಮೊದಲನೆಯ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು
ಹುಶಾರಾಗಿ ನೇರ ಕಡ್ಡಿಯ ಮೇಲೆ
ತೂಗು ಹಾಕಿ. ಚಮಚಗಳ
ಜೋಡಣೆಯ ಗುರುತ್ವ ಕೇಂದ್ರವು
ತಿರುಗಾಣೆಯಿಂದ ಕೆಳಗಿರುವುದರಿಂದ
ಜೋಡಣೆಯು ನಿಂತಿರುತ್ತದೆ.



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE E-05 ತಕ್ಕಡಿ ಆಟಿಕೆ (Balancing Toy)

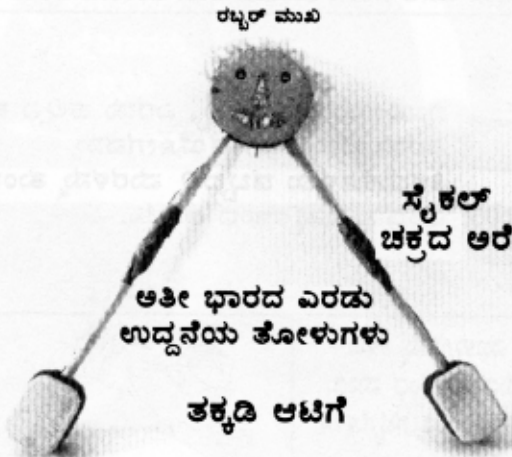
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



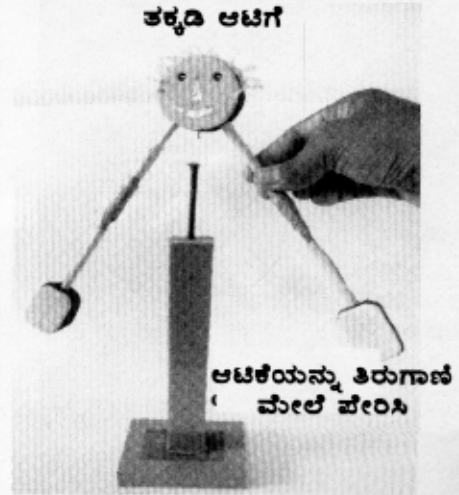
ತಕ್ಕಡಿ ಆಟಿಕೆ



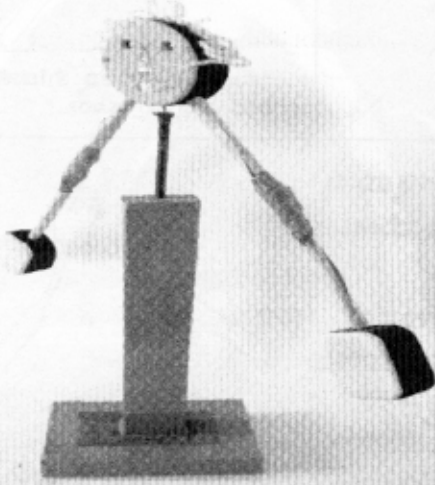
ತಕ್ಕಡಿ ಆಟಿಕೆ



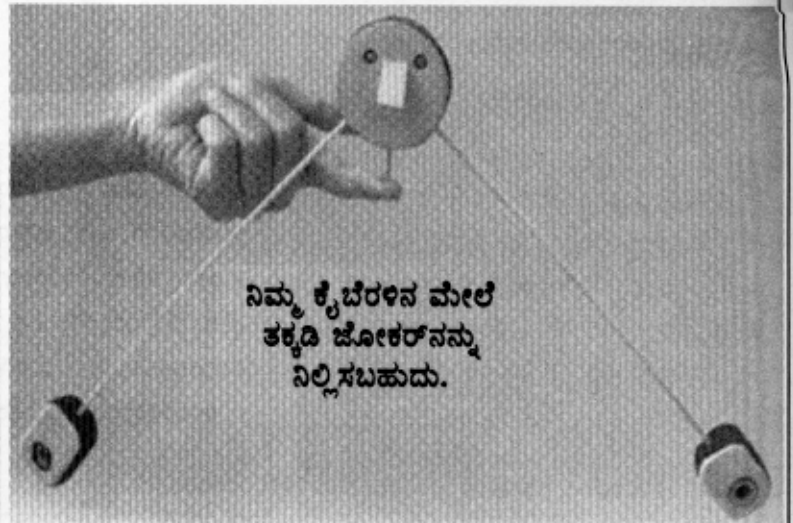
ತಕ್ಕಡಿ ಆಟಿಕೆ



ಆಟಿಕೆಯನ್ನು ತಿರುಗಾಣಿ
'ಮೇಲೆ' ಪೇರಿಸಿ



ತಕ್ಕಡಿ ಆಟಿಕೆ



ನಿಮ್ಮ ಕೈಬೆರಳಿನ ಮೇಲೆ
ತಕ್ಕಡಿ ಜೋಕರ್‌ನನ್ನು
ನಿಲ್ಲಿಸಬಹುದು.

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟ

CODE E-06 ತೂಗಾಡುವ ಬಾಟಲಿ (Balancing Bottle) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

ವಿನ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದವರು
ನಿನಾದ್ ಸೋನವಾಣಿ

೨ ಅರ್ಧ ಲೀಟರ್ ಗಾತ್ರದ
ತುಂಬಿದ ನೀರಿನ ಬಾಟಲಿ

೪ ಸೆಂ.ಮಿ ವ್ಯಾಸ ಮತ್ತು ೩೦ ಸೆಂ.ಮಿ ಉದ್ದದ ಪಿವಿಸಿ ಕೊಳವೆ

ಬಾಟಲಿಯ ಮುಚ್ಚಳವು ತೂರುವಂತೆ ಎರಡು ರಂಧ್ರವನ್ನು ಮಾಡಿ

ಅರ್ಜಿಗೆ ಕತ್ತರಿಸಿ

ತಳದಿಂದ ಕೊಳವೆಯನ್ನು ಓರೆಯಾಗಿ
ನಿಲ್ಲಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ

ಓಂದು ಬಾಟಲಿಯನ್ನು ರಂಧ್ರದಲ್ಲಿ
ಓರೆಯಾಗಿಡಿ. ಬಾಟಲಿಯ ನೀರನ್ನು ಮತ್ತು
ಬಾಟಲಿಯ ಓರೆಯನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಿ,
ಅಡವಳಿಕೆಯು ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆಯೋ ನೋಡಿ.

ಈ ರೀತಿಯಾಗಿಯೇ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ,
ಅಧಿಕ ರಂಧ್ರಗಳು ಅಧಿಕ ಬಾಟಲಿಗಳು
ಮತ್ತು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಾಂದ್ರತೆಯ
ಫ್ಲೂಯಿಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ.

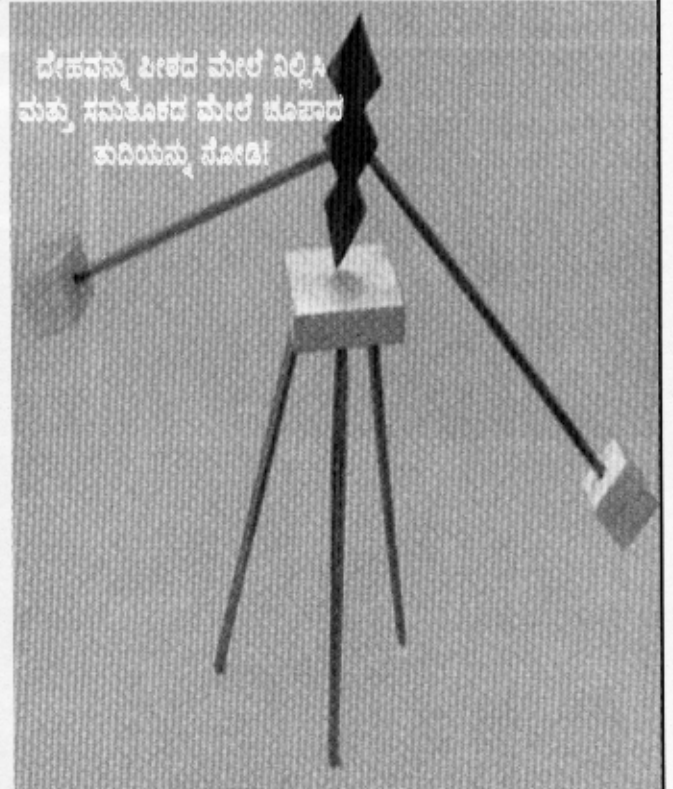
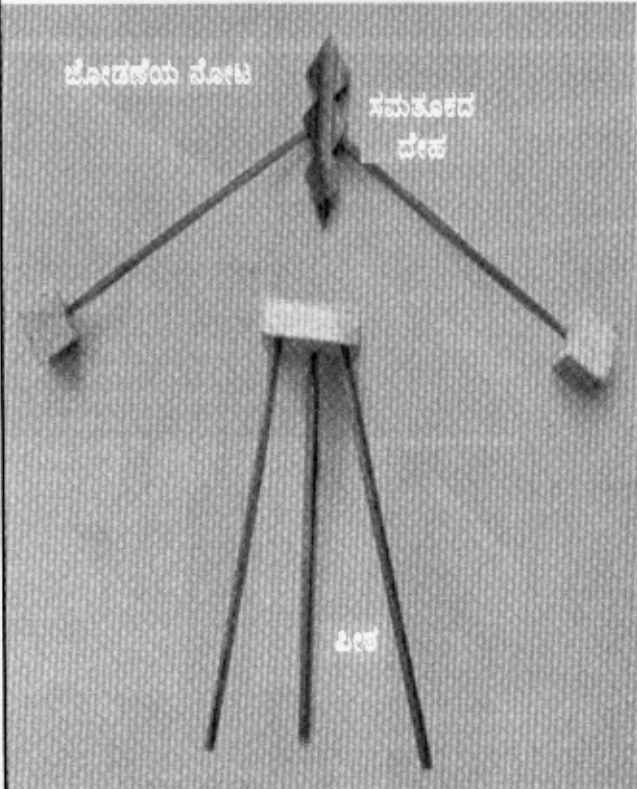
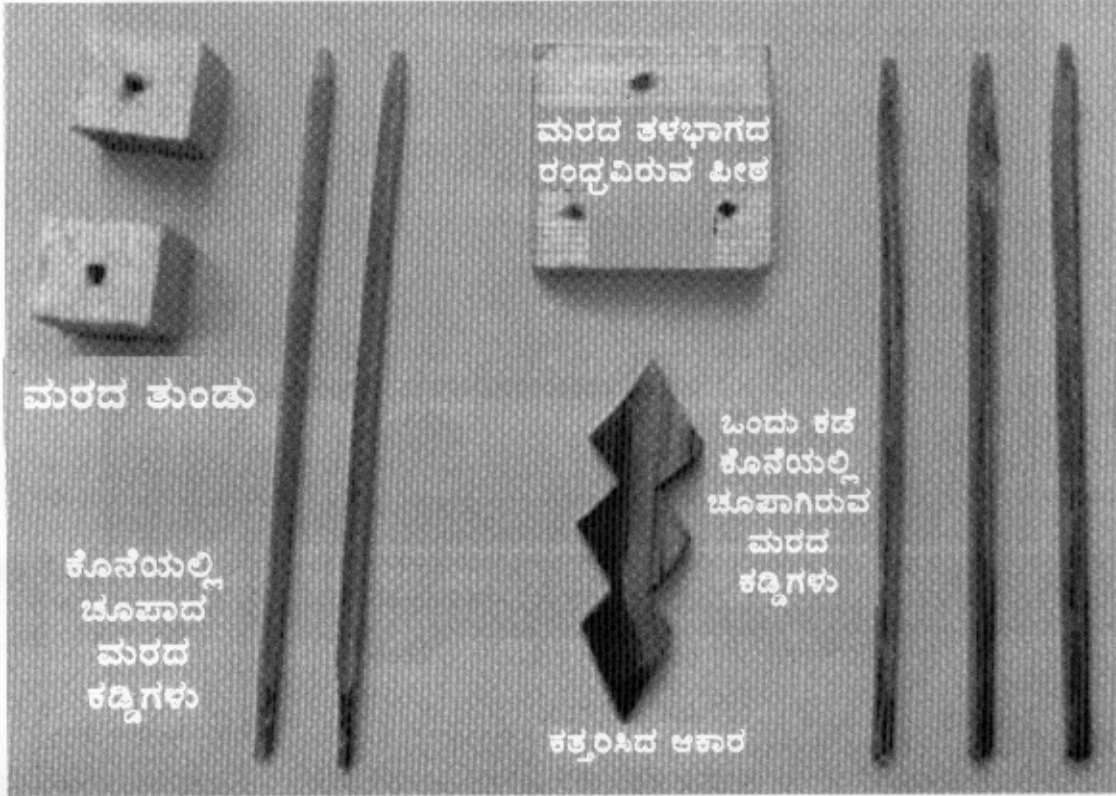
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

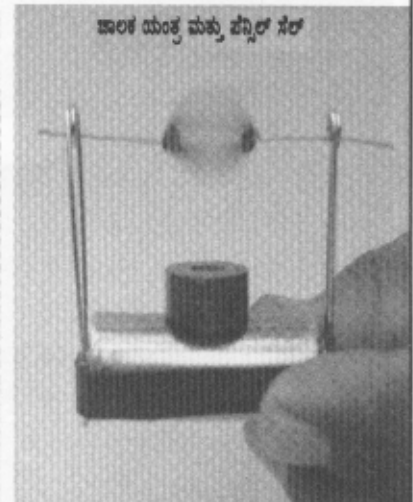
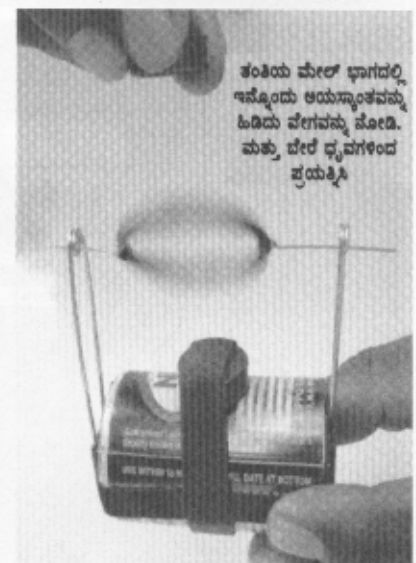
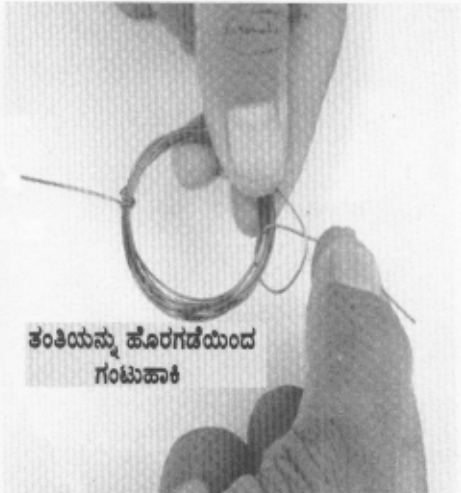
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE E-07 ತೇಲುವ ಬೊಂಬೆ (Balancing Doll) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

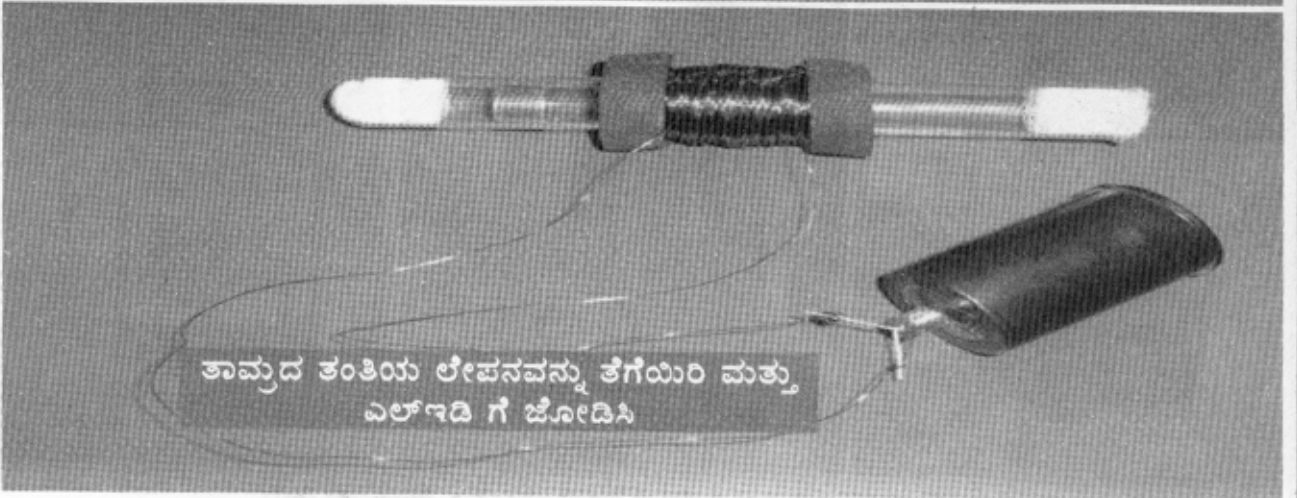
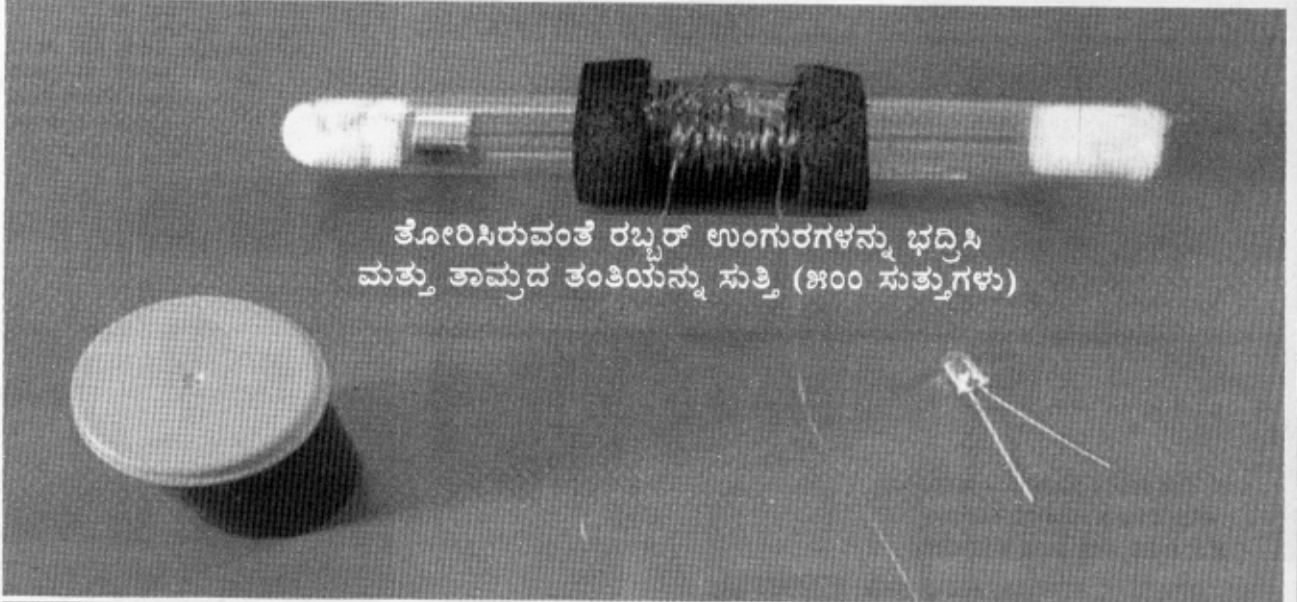
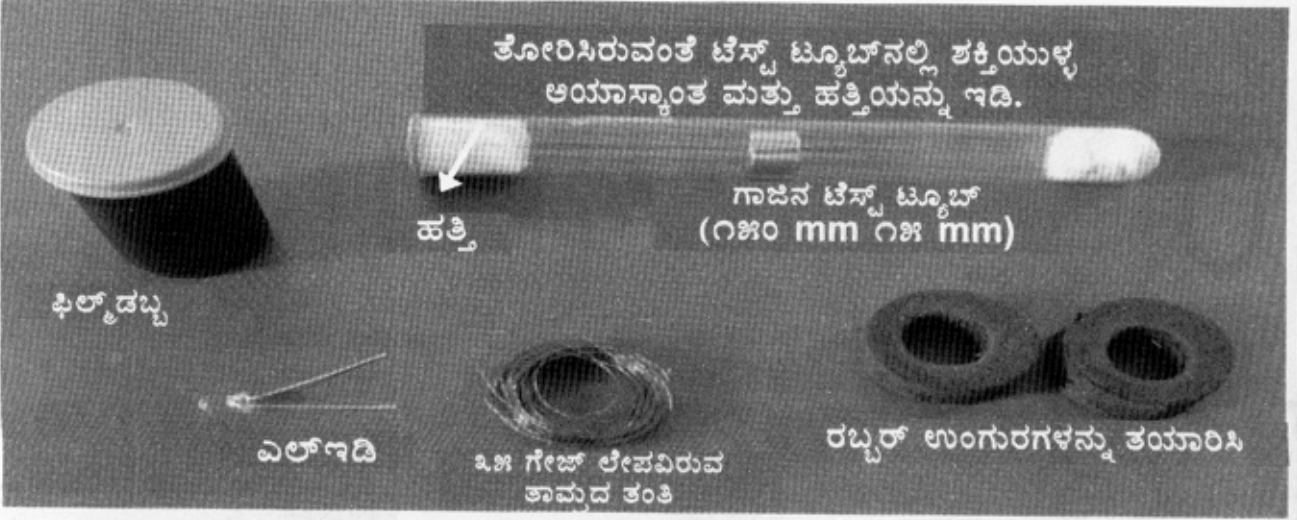
ಈ ವಾರದ ಅಟದ ಸಾಮಾನು



87

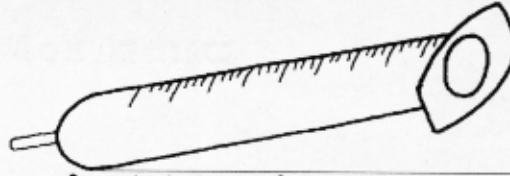
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE F-06 ಅಯಸ್ಕಾಂತದ ದೀಪ (Magnetic Torch) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

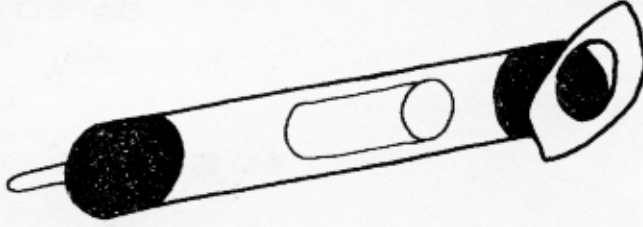


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

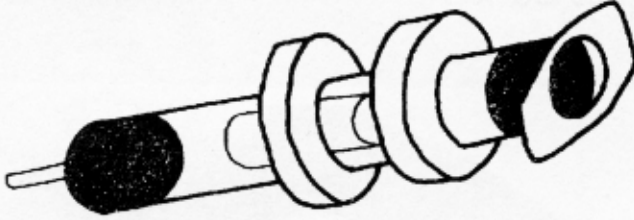
ಸಿರಿಂಜ್ ಬ್ಯಾಟರಿ
ಶಕ್ತಿಯುತ ಅಯಸ್ಕಾಂತವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ತಾಮ್ರದ ತಂತಿ, ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ಸಿರಿಂಜ್, ಎಲ್‌ಇಡಿ ಇವುಗಳಿಂದ ಸರಳ ಬ್ಯಾಟರಿ ತಯಾರಿಸಬಹುದು.



೧. ಬೇಕಾಗುವ ಸಲಕರಣೆಗಳು : ಶಕ್ತಿಯುತ ನಿಯೋಡಿಯಂ ಅಯಸ್ಕಾಂತ, ೩೫ ಸಾಂದ್ರತೆಯ ಮೇಲು ಹೊದಿಕೆಯಿರುವ ತಾಮ್ರದ ತಂತಿ, ಹತ್ತಿ, ಎಲ್‌ಇಡಿ, ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ಸಿರಿಂಜ್ ಮತ್ತು ಸರಳ ಕೈ ಯಂತ್ರೋಪಕರಣಗಳು.

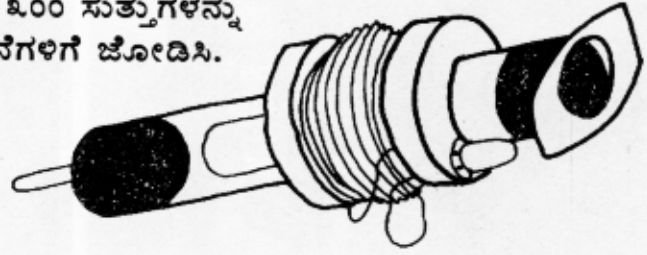


೨. ಶಕ್ತಿಯುಳ್ಳ ಅಯಸ್ಕಾಂತವನ್ನು ಹತ್ತಿಯ ಮೆತ್ತನೆಯ ದಿಂಬಿ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಡಿ. ಸಿರಿಂಜ್‌ನ ಬಾಯಿಯನ್ನು ಭದ್ರಿಸಿ. ಆಗ ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಯಂತ್ರಿಯ ಅಯಸ್ಕಾಂತವು ನಳಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಸರಳವಾಗಿ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ.



೩. ಎರಡು ರಬ್ಬರ್ ವಾಷರನ್ನು ನಳಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾಕಿ. ೩ ಸೆಂ.ಮಿ ಅಂತರವಿರಲಿ.

೪. ೩೫ ಸಾಂದ್ರತೆಯ ತಾಮ್ರದ ತಂತಿಯನ್ನು ೩೦೦ ಸುತ್ತುಗಳನ್ನು ಸುತ್ತಿ ಮತ್ತು ಎಲ್‌ಇಡಿ ಯನ್ನು ಎರಡು ಕೊನೆಗಳಿಗೆ ಜೋಡಿಸಿ.



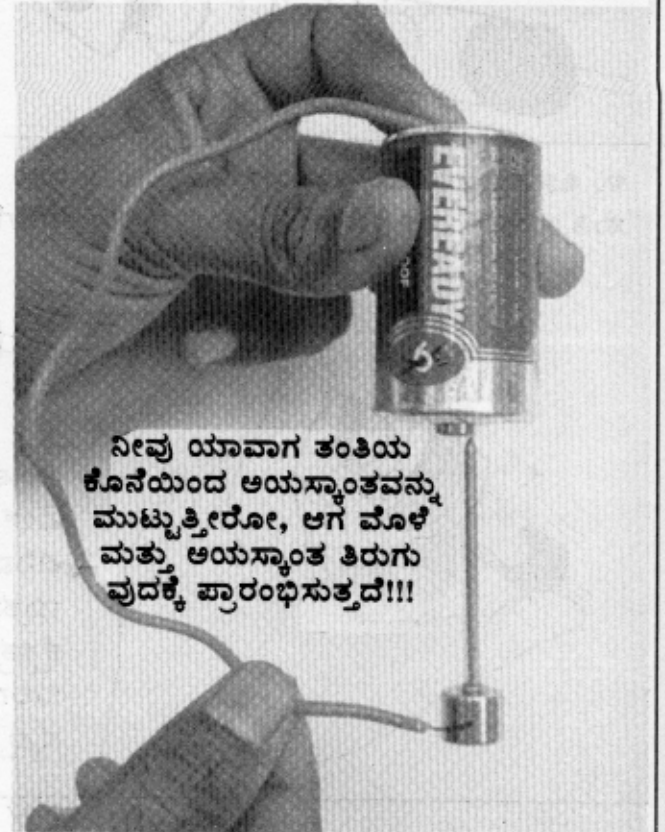
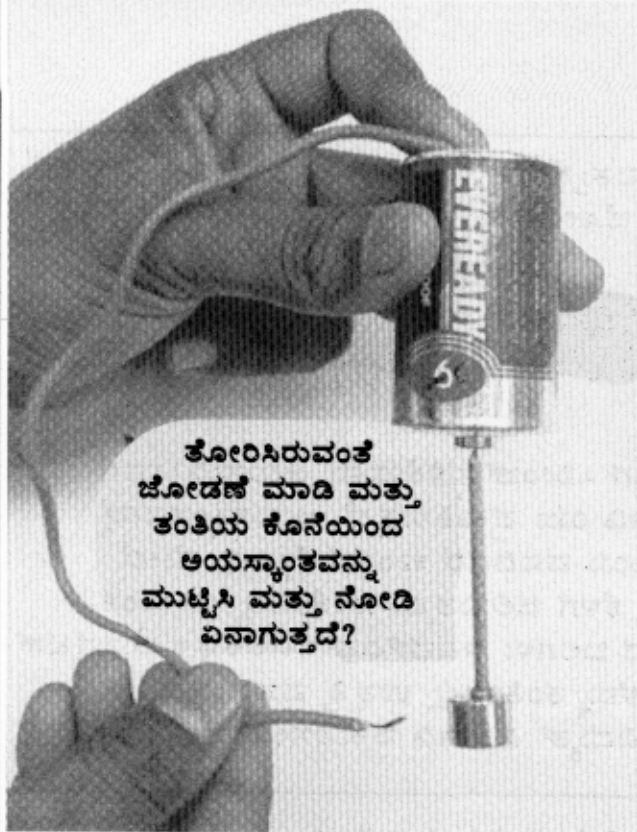
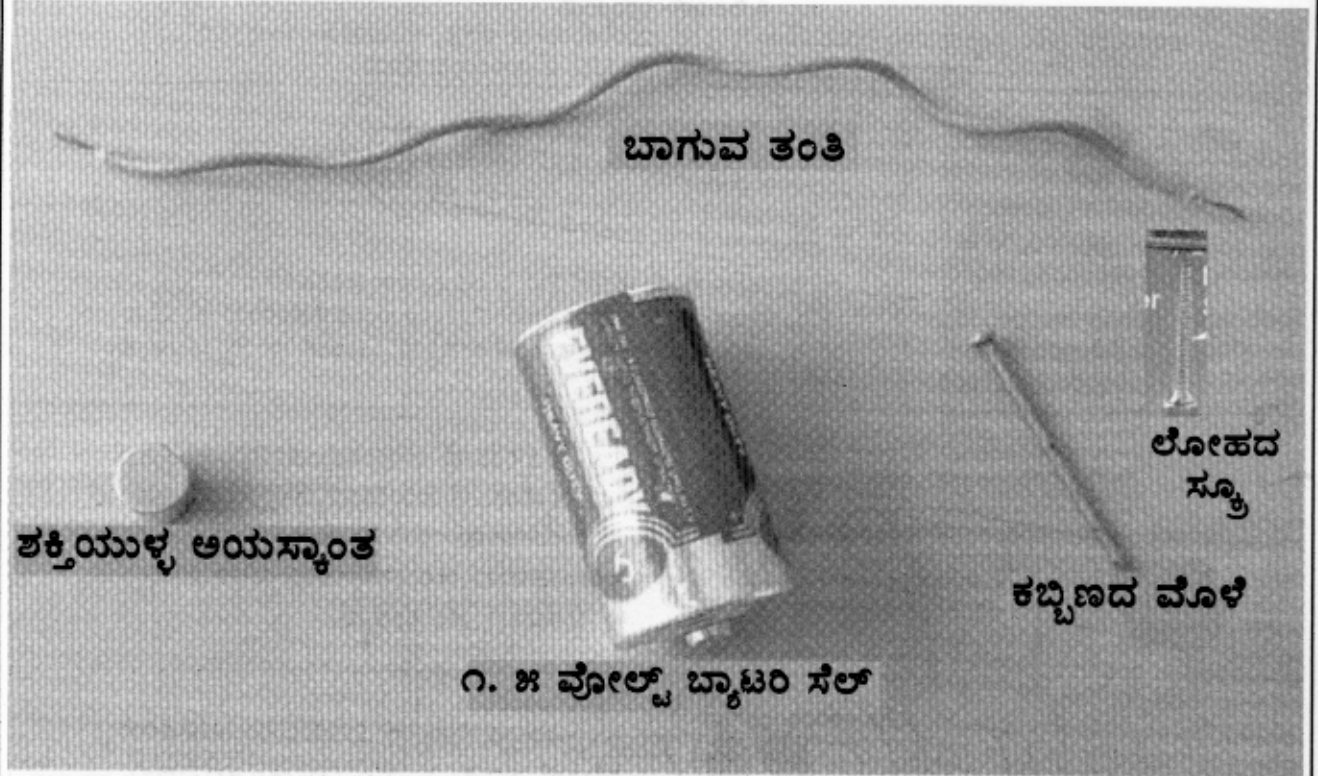
೫. ಈಗ ಸಿರಿಂಜ್ ನಳಿಕೆಯನ್ನು ಅಲುಗಾಡಿಸಿದಾಗ ಎಲ್‌ಇಡಿ ಯು ಪ್ರಕಾಶಿಸುತ್ತದೆ. ಅಯಸ್ಕಾಂತವನ್ನು ವಿವಿಧವಿಧವಾಗಿ ಮಾಡಿದರೆ ಕಾಂತದ ಕ್ಷೇತ್ರವು ಮೇಲೆ ಮತ್ತು ಕೆಳಗೆ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ. ನಳಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಕಾಂತ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಬಲಗಳು ಇಎಮ್‌ಎಫ್ (ಎಲೆಕ್ಟ್ರೋ ಮ್ಯಾಗ್ನೆಟಿಕ್ ಬಲಗಳನ್ನು ತಂತಿಯಲ್ಲಿ ಉತ್ಪತ್ತಿ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಸ್ವಲ್ಪ ವಿದ್ಯುತ್ ಎಲ್‌ಇಡಿ ಪ್ರಕಾಶಿಸಲು ಸಾಕಾಗುತ್ತದೆ.

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE F-07

ಸರಳ ಮೋಟಾರ್ (Simple Motor)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



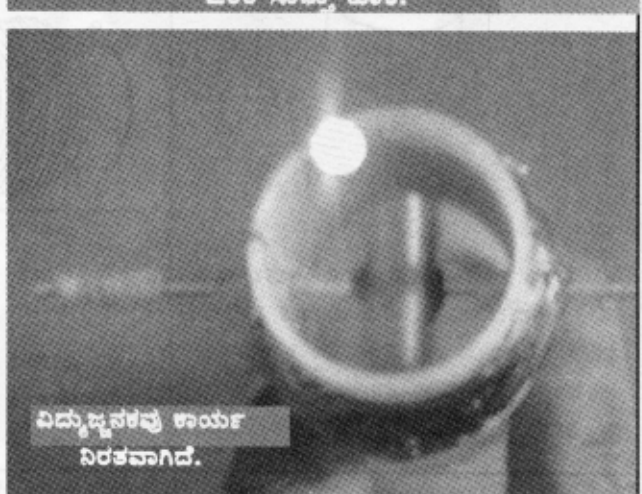
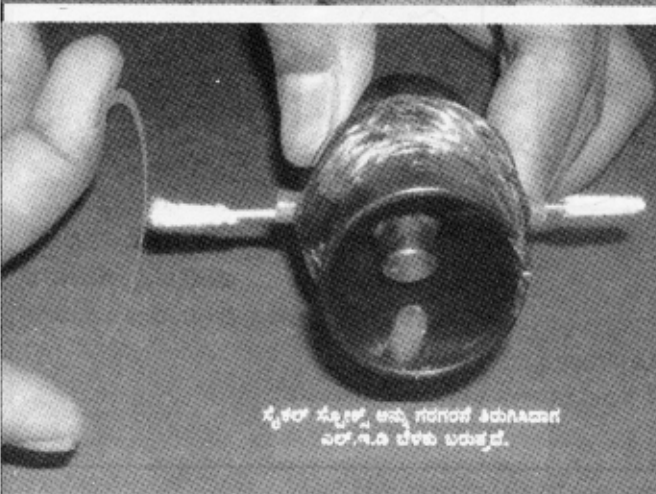
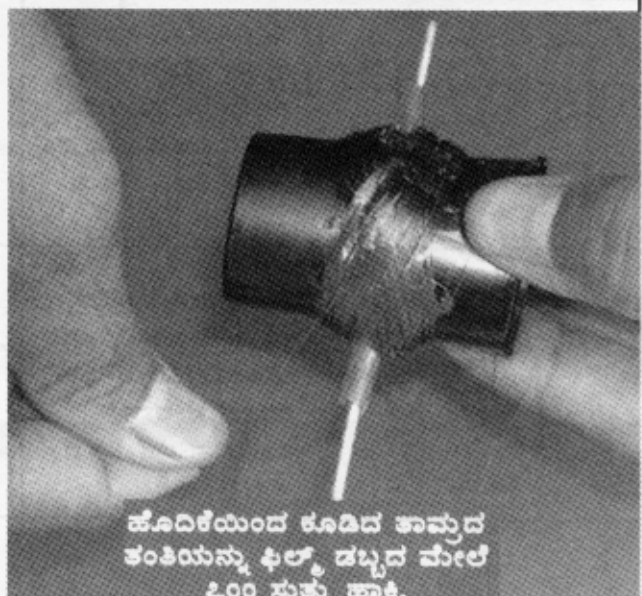
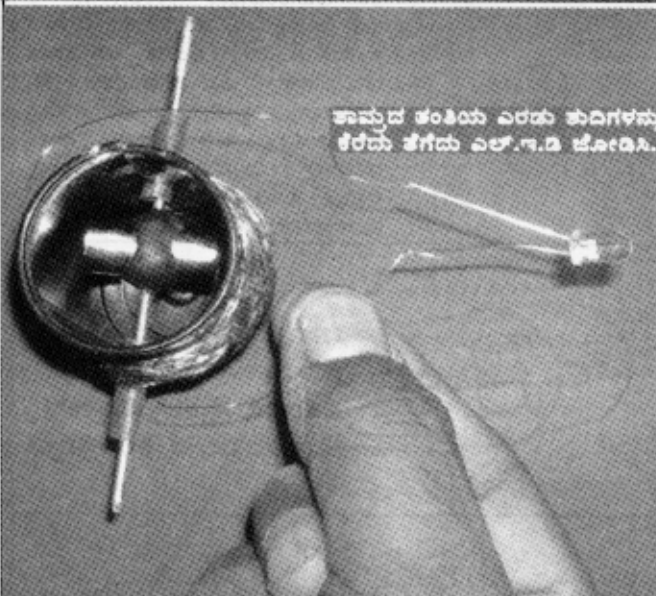
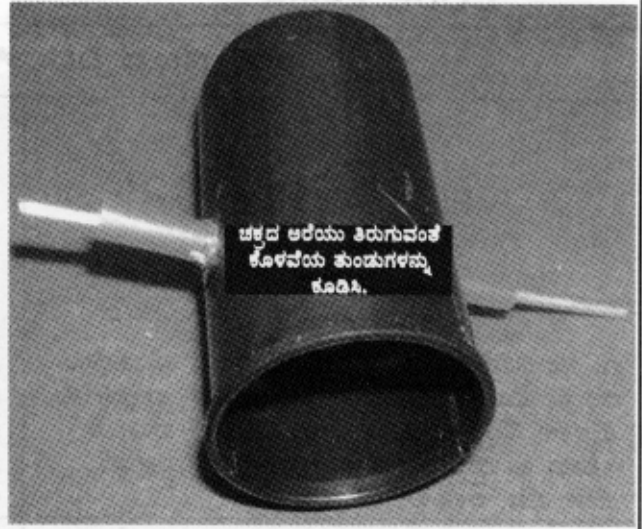
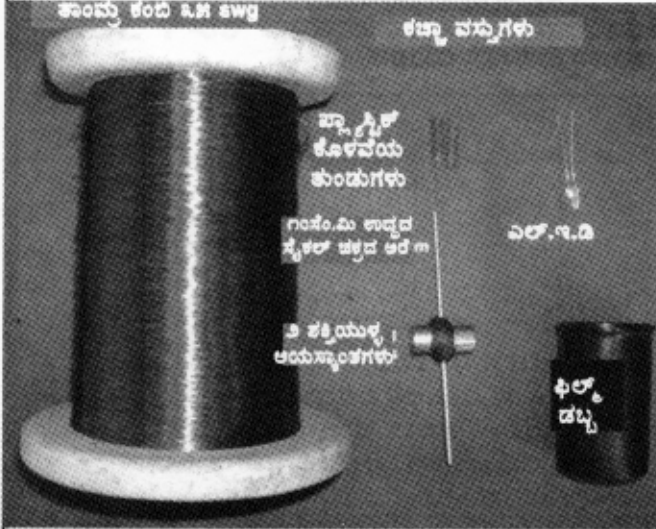
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE F-08 ವಿದ್ಯುಜ್ವನಕ

(Generator)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

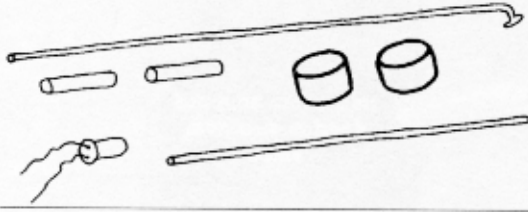


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

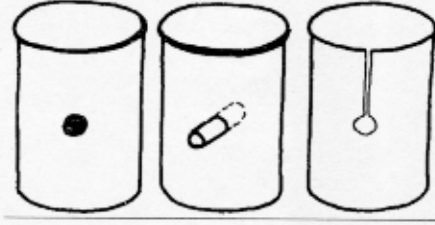
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ಫಿಲ್ಮ್ ಡಬ್ಬದ ವಿದ್ಯುತ್ ಉತ್ಪಾದಿಸುವ ಯಂತ್ರ



೧. ಸಲಕರಣೆಗಳು : ನಿಯೋಡಿಮಿಯಂ ಕಾಂತಗಳು ೧೦ ಮಿ.ಮಿ ೧೦ ಮಿ.ಮಿ ಸಿಲಿಂಡ್ರಿಕಲ್ ಕಾಂತಗಳು, ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್, ಫಿಲ್ಮ್ ಡಬ್ಬ, ಮೇಲೆ ಹೊದಿಕೆ ಇರುವ ತಾಮ್ರದ ತಂತಿ ೩೫ ಸಾಂದ್ರತೆ, ಹಳೆಯ ಜೆಲ್ ಪೆನ್ ರೀಫಿಲ್



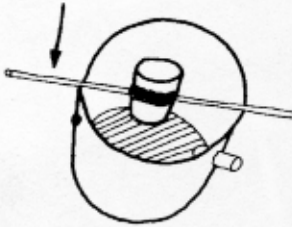
೨. ಫಿಲ್ಮ್ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರವನ್ನು ಮಾಡಿ. ೧.೫ ಸೆಂ.ಮಿ ನ ರೀಫಿಲ್ ಎರಡು ಕಡೆಗೂ ಸೇರುವಂತಿರಲಿ. ಚಕ್ರದ ಅರೆಯು ತೂರುವಂತೆ ನೇರವಾಗಿ ಒಂದು ಸೀಳನ್ನು ಫಿಲ್ಮ್ ಡಬ್ಬದಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ. ಅದರಲ್ಲಿ ಚಕ್ರದ ಅರೆ-ಅಯಸ್ಕಾಂತದ ಜೋಡಣೆಯನ್ನು ತೂರಿಸಿ.



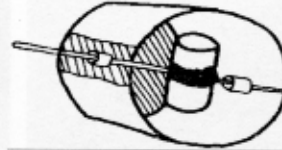
೩. ೧೦ ಸೆಂ.ಮಿ ಉದ್ದದ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್ ಅನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ಸುತ್ತಿಗೆಯಿಂದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಚಪ್ಪಟೆಯಾಗಿ ಮಾಡಿ.



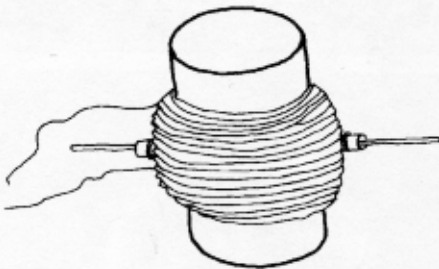
೪. ನಿಯೋಡಿಮಿಯಂ ಕಾಂತಗಳನ್ನು ಆ ಕಡೆ ಮತ್ತು ಈ ಕಡೆಗೆ ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್‌ಗೆ ಅಂಟಿಸಿ. ಆಗ ಕಾಂತ ಧ್ಯುವಗಳು ವಿರುದ್ಧವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅಡ್ಡಿಸಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಅಂಟಿಸಿ ಎರಡು ಕಾಂತಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ. ಫಿಲ್ಮ್ ಡಬ್ಬದಲ್ಲಿ ಕಾಂತ ಮತ್ತು ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್ ಅನ್ನು ತೂರಿಸಿ. ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್ ನಿರ್ಬಂಧವಿಲ್ಲದೆ ತಿರುಗುತ್ತಿರಲಿ.



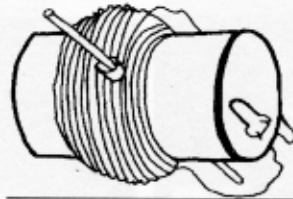
೫. ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್ ಮತ್ತು ಅಯಸ್ಕಾಂತಗಳ ಜೋಡಣೆಯನ್ನು ಫಿಲ್ಮ್ ಡಬ್ಬದ ನೇರವಾಗಿ ಸೀಳಿರುವ ಕಡೆ ಒಳಗೆ ತೂರಿಸಿ.



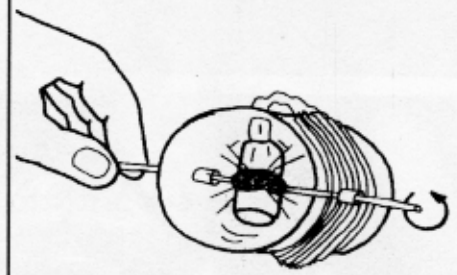
೬. ೫ ಸೆಂ.ಮಿ ಉದ್ದದ ದಪ್ಪ ವಾದ ಕೊಳವೆಯನ್ನು ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಿ. ಏಕೆಂದರೆ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್ ನಿರ್ಬಂಧವಿಲ್ಲದೆ ತಿರುಗುತ್ತದೆ.



೭. ೫೦೦ ಸುತ್ತುಗಳನ್ನು ಫಿಲ್ಮ್ ಡಬ್ಬಕ್ಕೆ ಸುತ್ತಿ ಅದರ ಸಾಂದ್ರತೆಯು ೩೫ ರಷ್ಟಿರಲಿ ಮತ್ತು ಮೇಲು ಹೊದಿಕೆಯು ಕೂಡಿರಲಿ ತಾಮ್ರದ ತಂತಿಯು ಕಾಣುವಂತೆ ತಂತಿಯ ಕೊನೆಯನ್ನು ಕೆರೆದು ತೆಗೆಯಿರಿ.



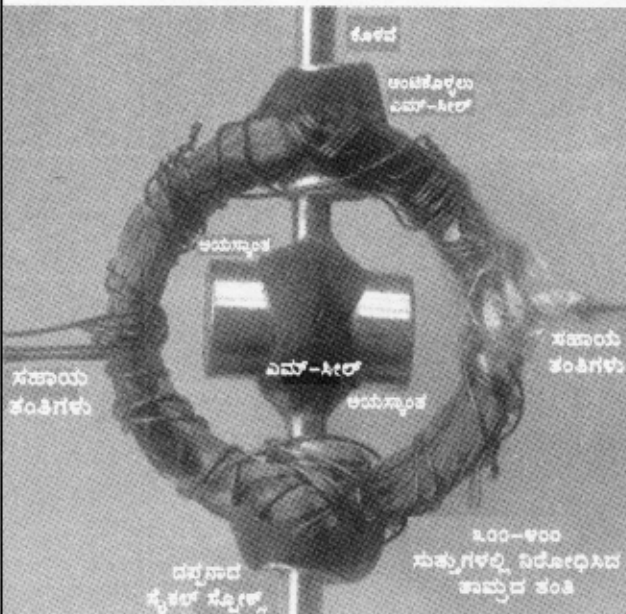
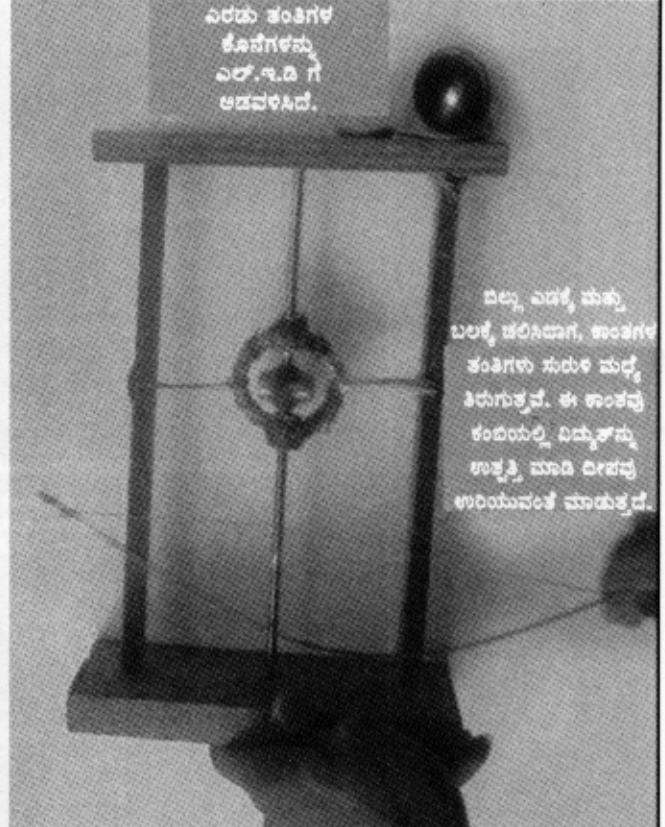
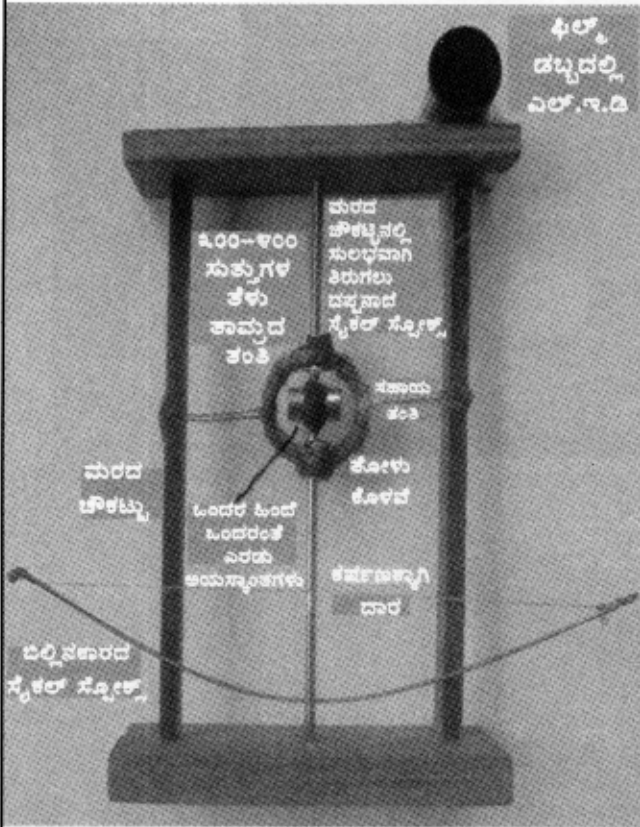
೮. ಎರಡು ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಎಲ್.ಇ.ಡಿ ಗೆ ಸಾಲ್ದರ್ ಮಾಡಿ



೯. ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್ ಅನ್ನು ಫಿಲ್ಮ್ ಡಬ್ಬದ ಜೋಡಣೆಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಗರಗರನೆ ತಿರುಗಿಸಿ. ಆಗ ಎಲ್.ಇ.ಡಿ. ಉರಿಯುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

CODE F-09 ವಿದ್ಯುತ್ ಉತ್ಪಾದಕ (Open Generator)

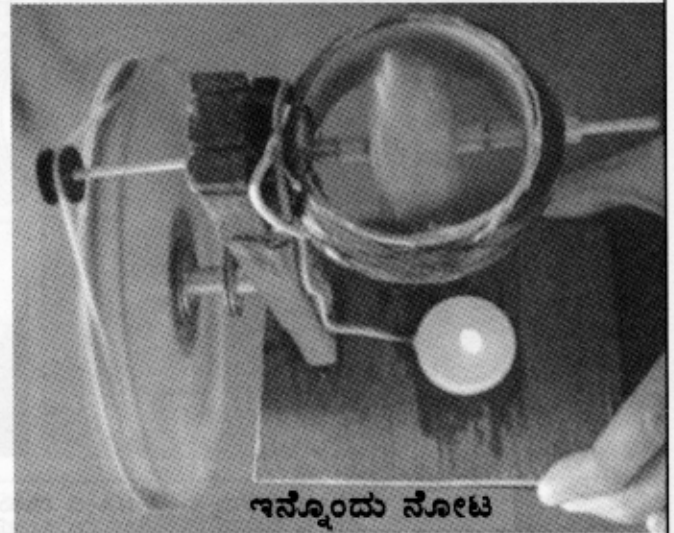
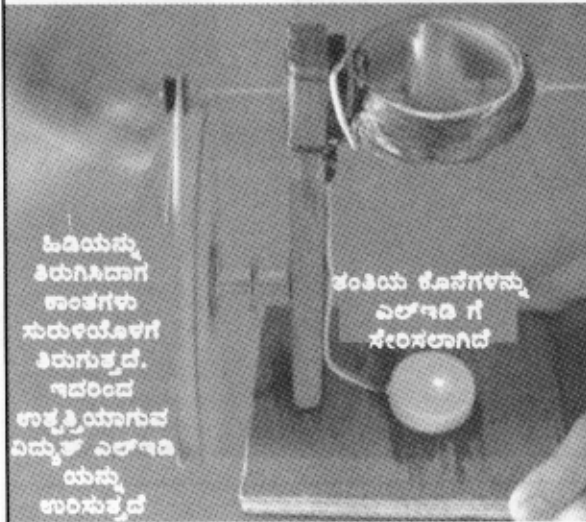
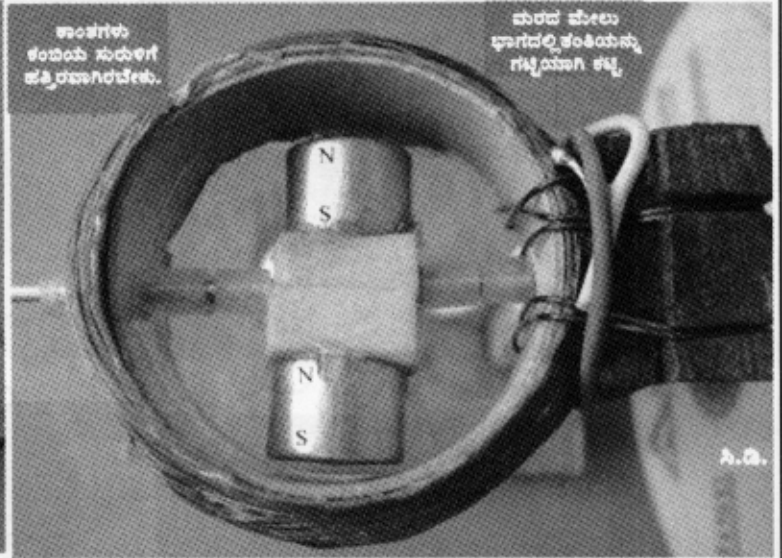
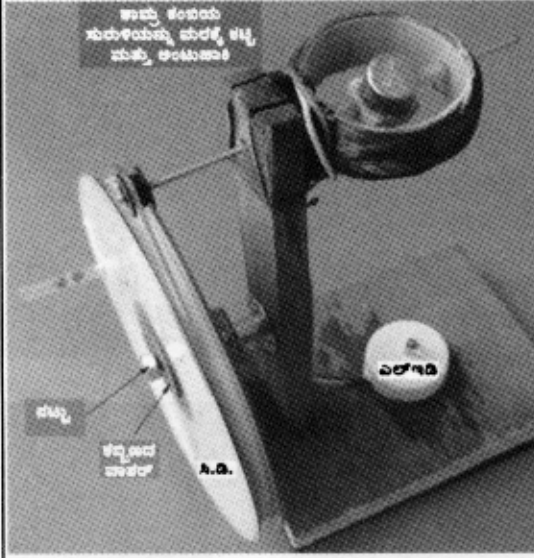
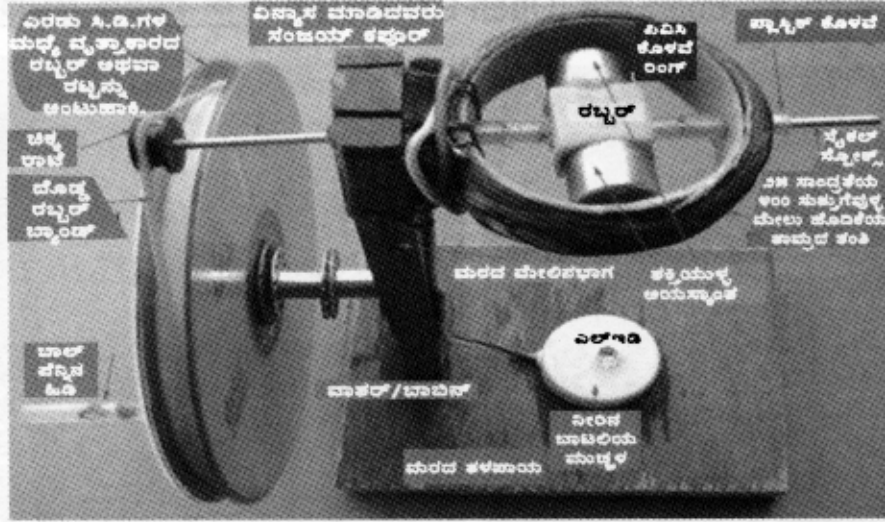
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE F-10ವಿದ್ಯುತ್‌ಜ್ವನಕ (ಜನರೇಟರ್) (Disc Generator) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

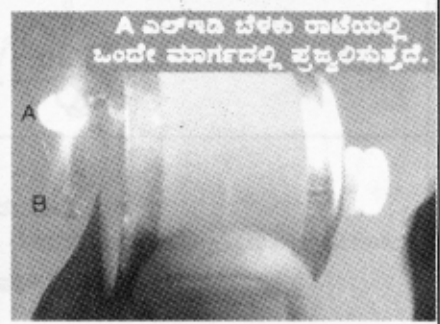
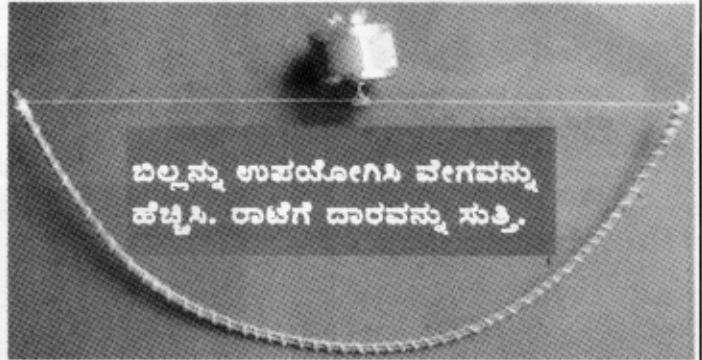
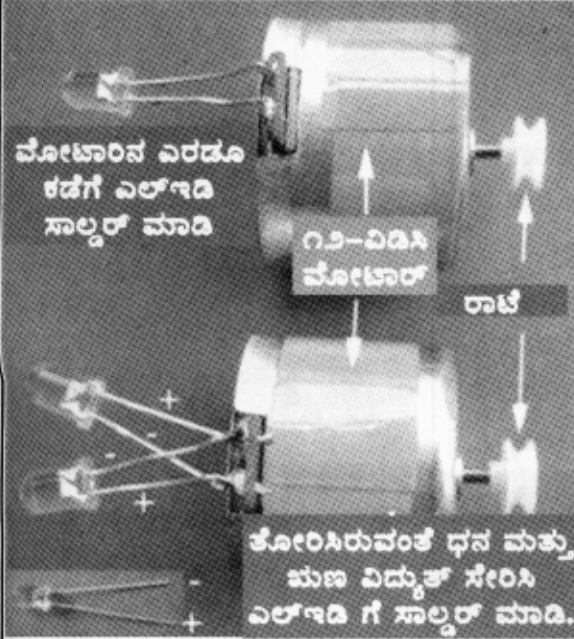
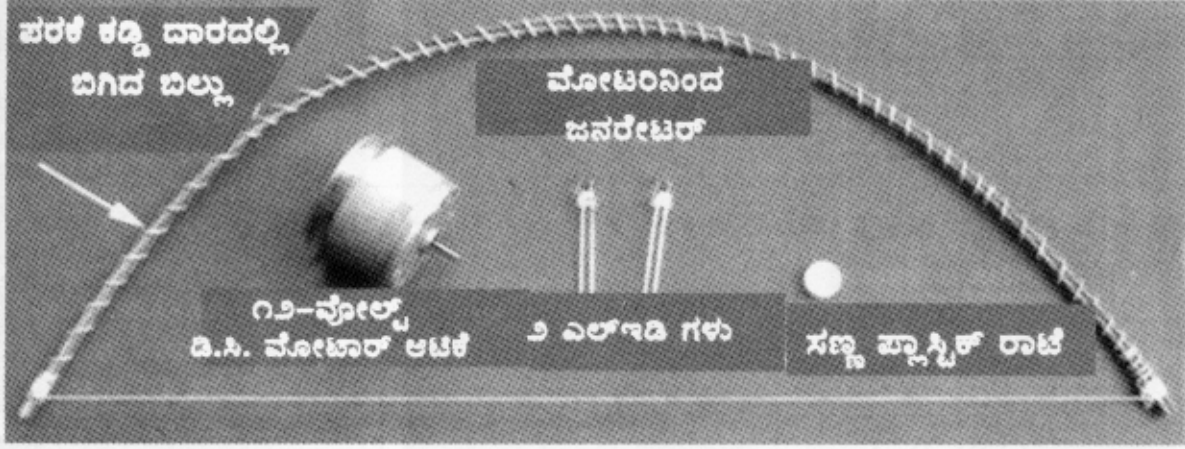


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

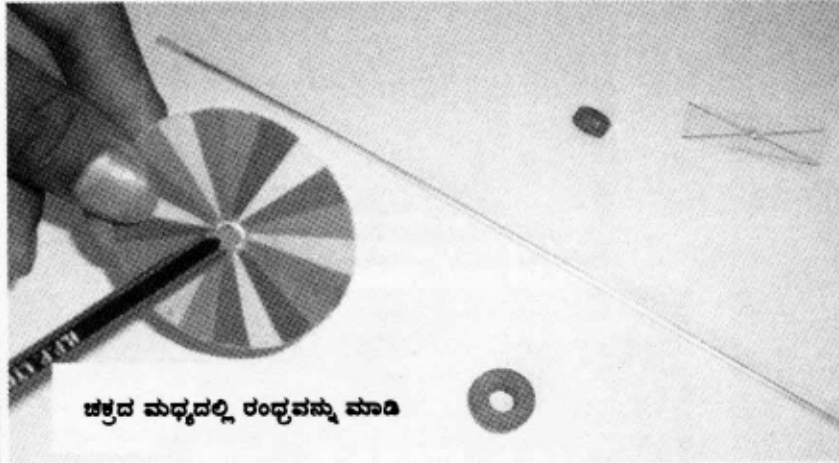
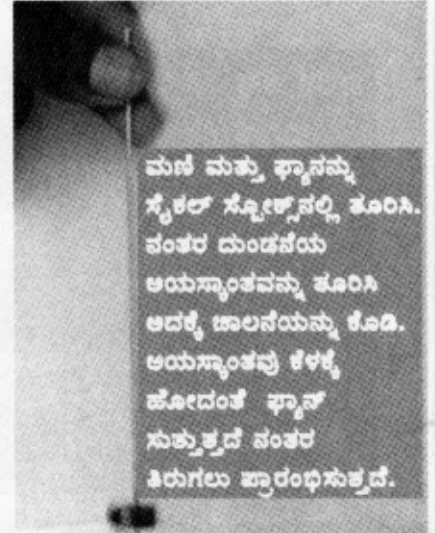
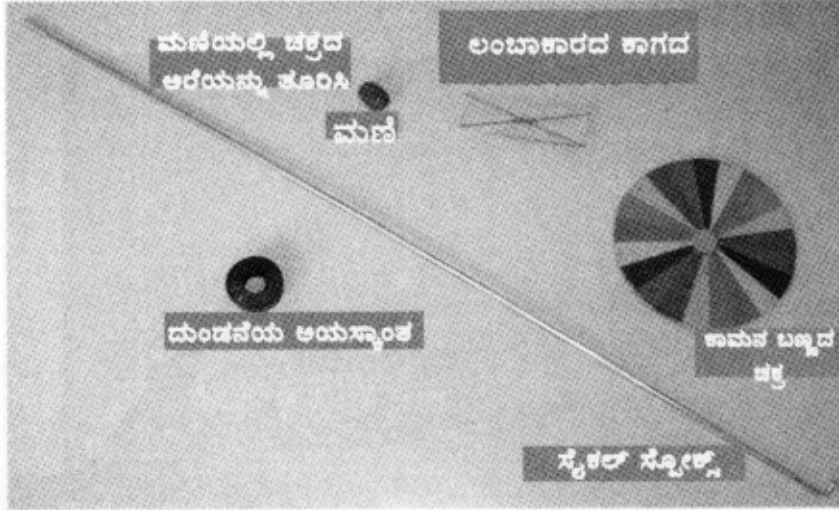
CODE F-11 ಮೋಟರಿನಿಂದ (Generator from Motor) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE G-01 ಕಂಪಿಸುವ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್‌ಗಳು (Spooky Spokes) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



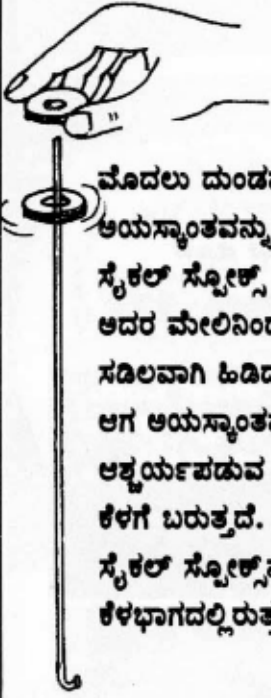
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

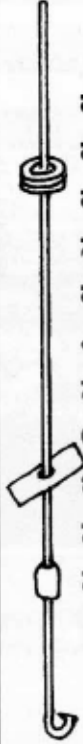
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE G-01A ಕಂಪಿಸುವ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್ (Spooky Spokes) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

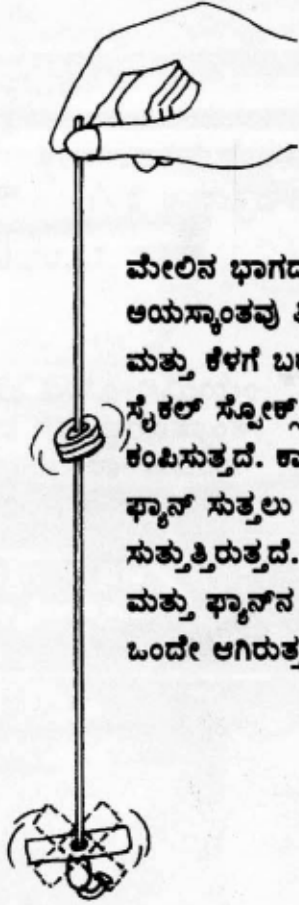
ನಿಮಗೆ ಅವಶ್ಯವಿರುವ ಸಲಕರಣೆಗಳು : ಎರಡು ದುಂಡನೆಯ ಅಯಸ್ಕಾಂತ, ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್, ಮಣಿ ಮತ್ತು ಒಂದಷ್ಟು ಕಾರ್ಡ್ ಶೀಟ್‌ಗಳು.



ಮೊದಲು ದುಂಡನೆ ಅಯಸ್ಕಾಂತವನ್ನು ಹಾಕಿ. ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್ ಅನ್ನು ಅದರ ಮೇಲಿನಿಂದ ಸಡಿಲವಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ. ಆಗ ಅಯಸ್ಕಾಂತವು ನೀವು ಆಶ್ಚರ್ಯಪಡುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕೆಳಗೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಈ ಕಂಪನವು ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್‌ನ ಕೆಳಭಾಗದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ.



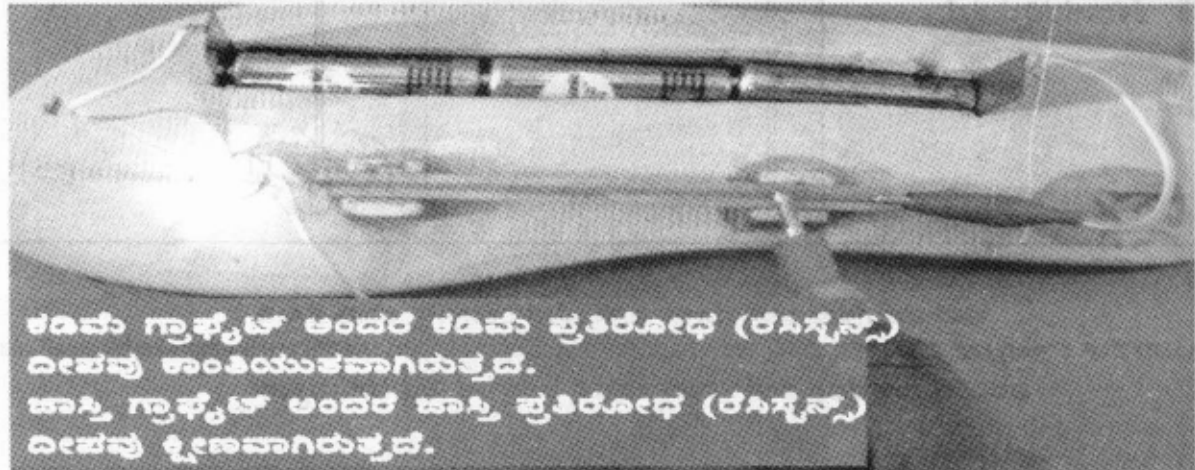
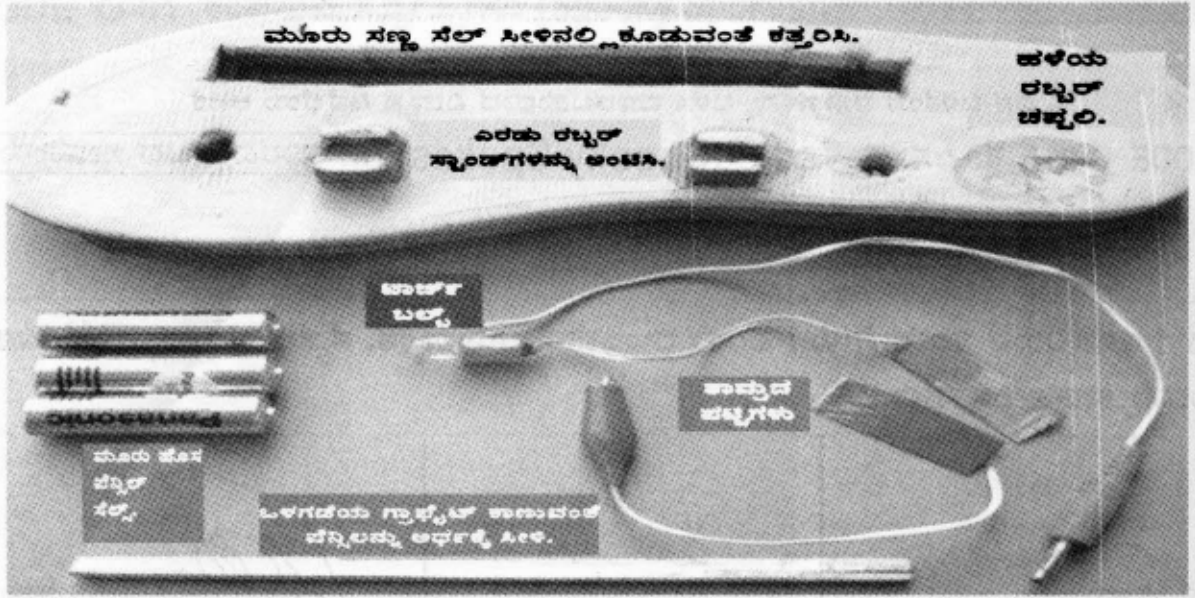
ಮಣಿಯನ್ನು ಹಾಕಿ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಡ್ ಫ್ಯಾನ್‌ನ್ನು ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್‌ನ ಕೆಳಭಾಗದಲ್ಲಿಡಿ. ಫ್ಯಾನ್ ಸರಳವಾಗಿ ತಿರುಗಲು ಮಣಿಯ ಸಾಧನೆಯಾಗಿದೆ. ಈಗ ಅಯಸ್ಕಾಂತವನ್ನು ಮೇಲಿನ ಭಾಗದಿಂದ ಬಿಡಿ ಮತ್ತು ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್ ಅನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ.



ಮೇಲಿನ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅಯಸ್ಕಾಂತವು ತಿರುಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಕೆಳಗೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪೋಕ್ಸ್ ಕಂಪಿಸುತ್ತದೆ. ಕಾರ್ಡ್‌ಶೀಟ್ ಫ್ಯಾನ್ ಸುತ್ತುಲು ಸುತ್ತುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಅಯಸ್ಕಾಂತ ಮತ್ತು ಫ್ಯಾನ್‌ನ ದಿಕ್ಕು ಒಂದೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ.

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ:svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE G-03 ರೆಸಿಸ್ಟೆಂಟ್ ಪೆನ್ಸಿಲ್ (Resistant Pencil) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

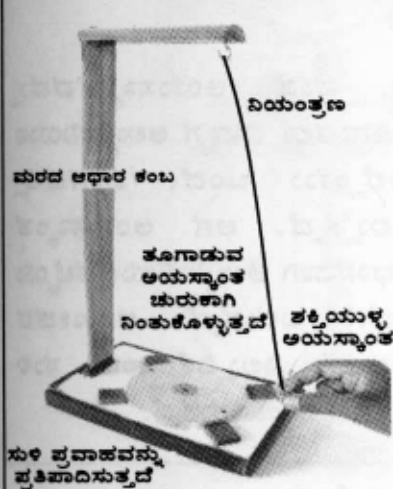
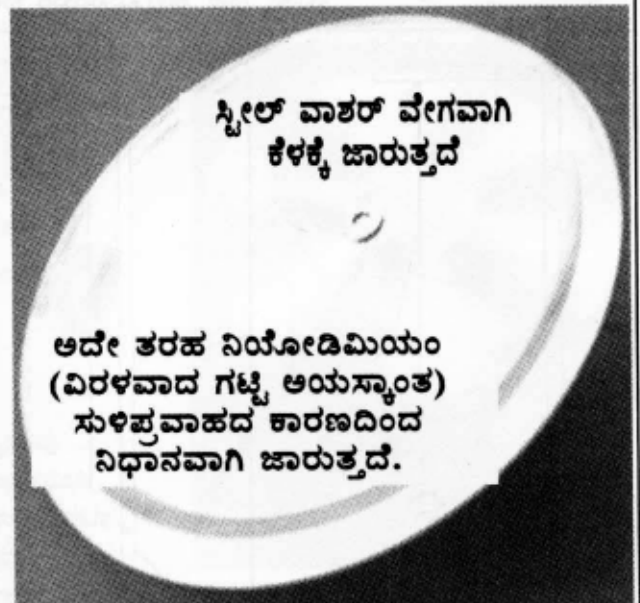
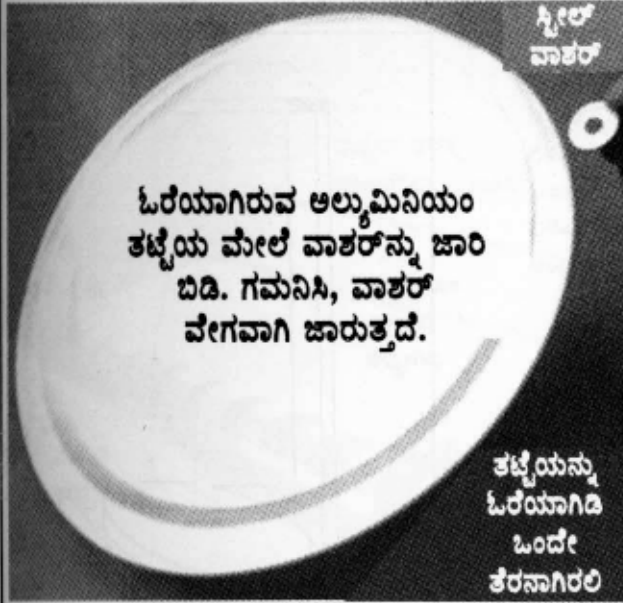


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE G-07 ಸುಳಿಪ್ರವಾಹ (ಎಡ್ಡಿ ಕರೆಂಟ್) (Eddy Current)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

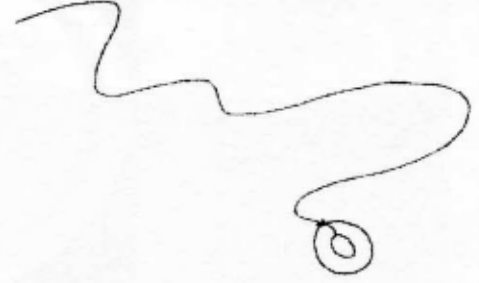


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

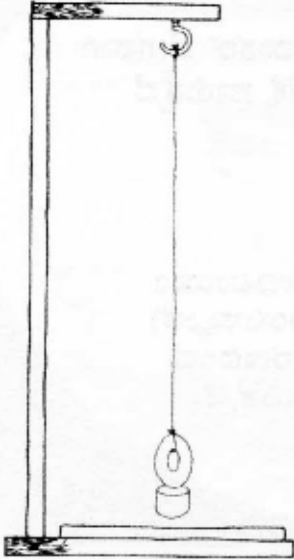
ದಪ್ಪವಾದ ಅಲ್ಯುಮಿನಿಯಂ ತಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ತೂಗಾಡುವ ಅಯಸ್ಕಾಂತ ವೇಗವಾಗಿ ಚಲಿಸಿದರೆ ಇದು ತಕ್ಷಣ ತಡೆಯನ್ನು ಹೊಂದುತ್ತದೆ.



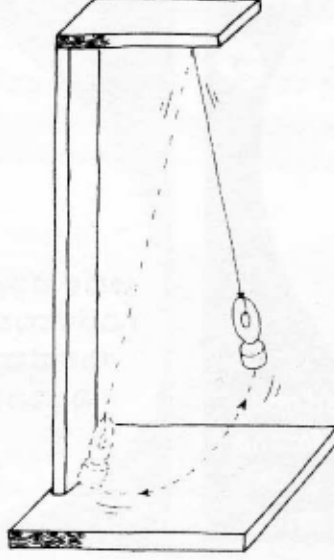
೧. ಸಲಕರಣೆಗಳು : ೪೦ ಸೆಂ.ಮಿ ಎತ್ತರದ ಮರದ ಆಧಾರ ಸ್ತಂಭ, ತೆಳು ದಾರ, ಸ್ಕ್ರೂ ಹುಕ್, ಕಬ್ಬಿಣದ ವಾಶರ್, ವಿರಳವಾದ ಗಟ್ಟಿ ಟೊಳ್ಳಾದ ಅಯಸ್ಕಾಂತ ಮತ್ತು ದಪ್ಪ ಅಲ್ಯುಮಿನಿಯಂ ಬಿಲ್ಲೆ.



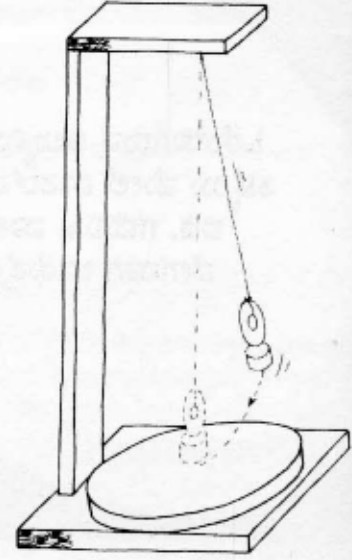
೨. ದಾರದ ಒಂದು ಕೊನೆಯನ್ನು ಕಬ್ಬಿಣದ ವಾಶರ್‌ಗೆ ಕಟ್ಟಿ.



೩. ದಾರದ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆಯನ್ನು ಸ್ಕ್ರೂ ಹುಕ್‌ಗೆ ಕಟ್ಟಿ ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ಸ್ಕ್ರಾಂಡ್ ಕಟ್ಟಿ ಗಟ್ಟಿ ಅಯಸ್ಕಾಂತಕ್ಕೆ ಕಬ್ಬಿಣದ ವಾಶರ್‌ನ್ನು ಅಂಟಿಸಿ. ಈ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಅಯಸ್ಕಾಂತ ಮತ್ತು ಅಲ್ಯುಮಿನಿಯಂ ಬಿಲ್ಲೆಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಜಾಗವಿರಲಿ.



೪. ಅಲ್ಯುಮಿನಿಯಂ ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ತೆಗೆದು ಹಾಕಿ ಅಯಸ್ಕಾಂತವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರಕ್ಕೆ ಎಳೆದು ನಂತರ ಬಿಡಿ. ಆಗ ಅಯಸ್ಕಾಂತವು ಪೆಂಡುಲಂ ತರಹ ತೂಗಾಡುತ್ತದೆ. ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯದ ನಂತರ ಗಾಳಿಯ ಘರ್ಷಣೆಯ ಕಾರಣದಿಂದ ತೂಗಾಡುವುದು ನಿಂತು ಹೋಗುತ್ತದೆ.

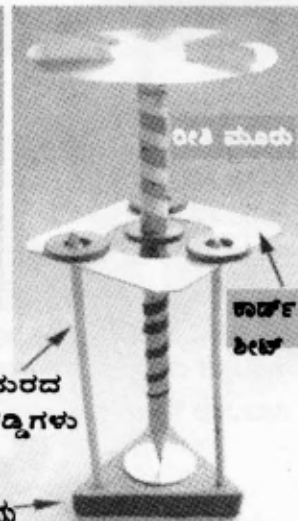
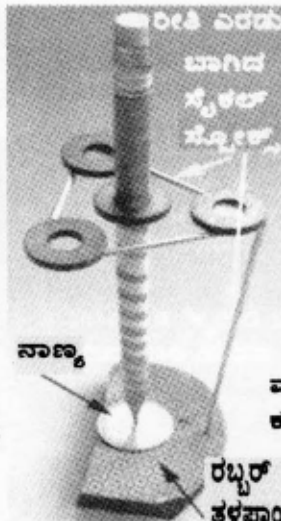
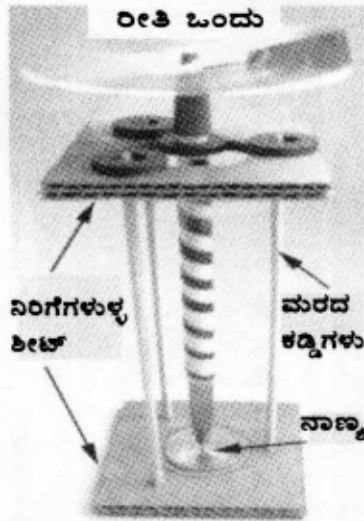
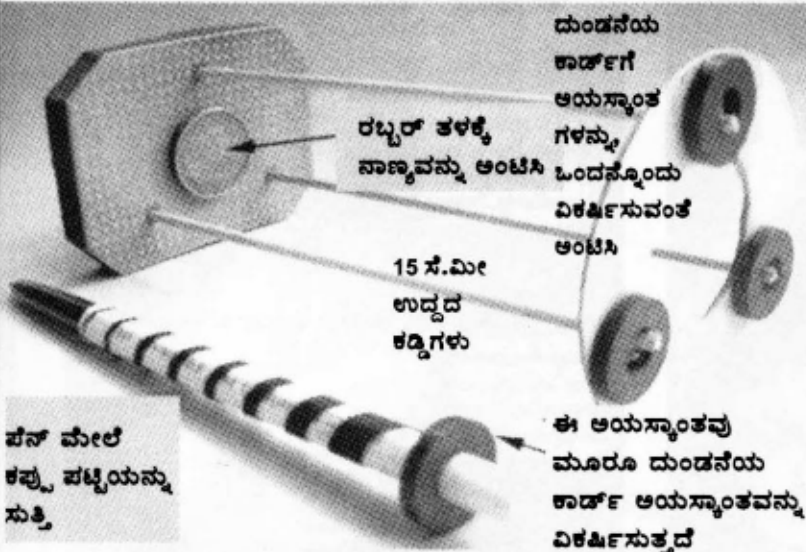


೫. ಮತ್ತೆ ಅಯಸ್ಕಾಂತವನ್ನು ತೂಗಾಡಲು ಬಿಟ್ಟಾಗ ಅಲ್ಯುಮಿನಿಯಂ ಬಿಲ್ಲೆಯು ಒಂದೇ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಆಗ ಅಯಸ್ಕಾಂತ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಅಲ್ಯುಮಿನಿಯಂ ತಟ್ಟೆಯ ಕಡೆಗೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಅಗೋಚರ ಬಲಗಳ ನಿಲ್ಲುವಿಕೆಯಿಂದ ಸುಳಿ ಪ್ರವಾಹ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ.

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE G-12 ನೋಡಕ (ಪ್ರೊಪೆಲರ್) (Propellor)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

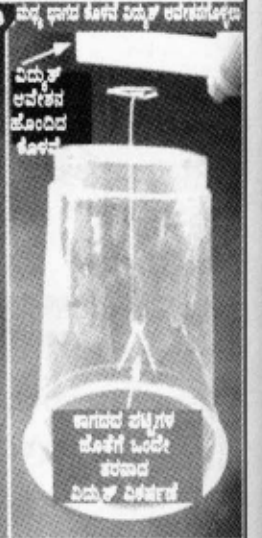
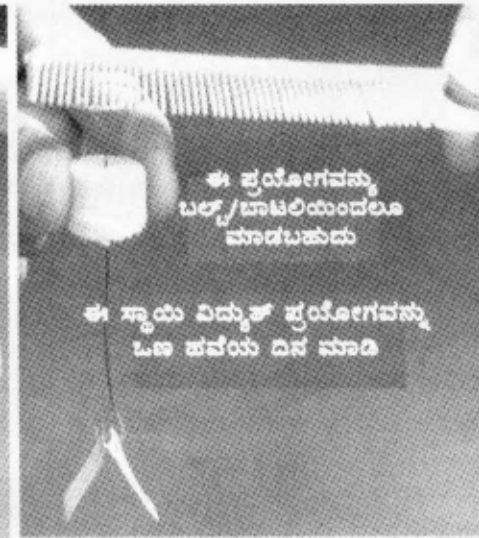
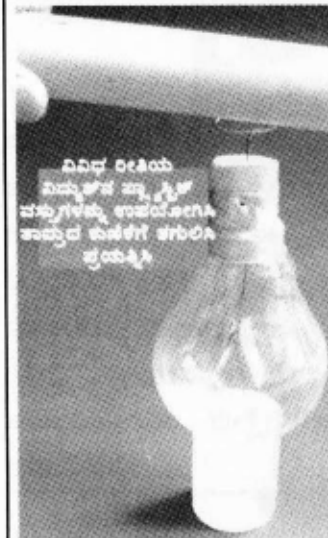
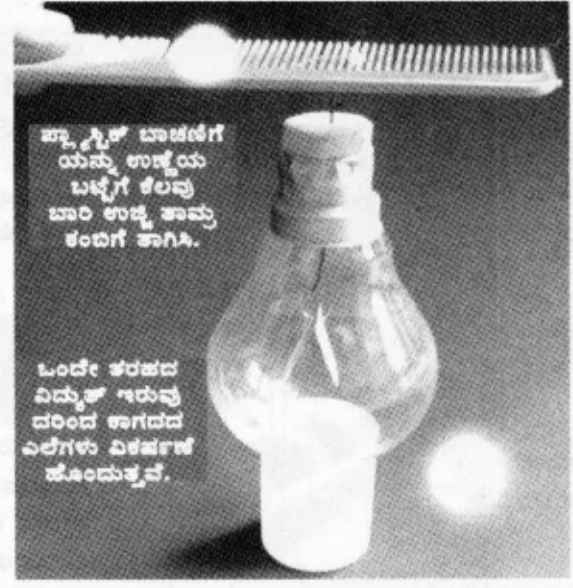
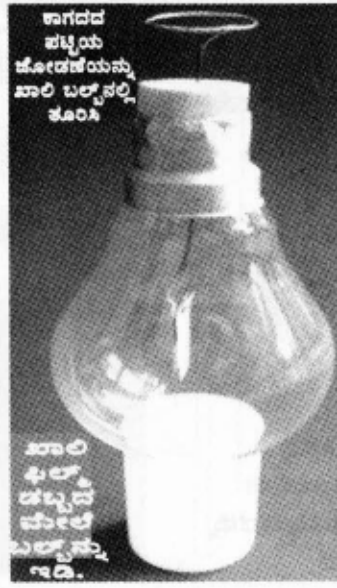
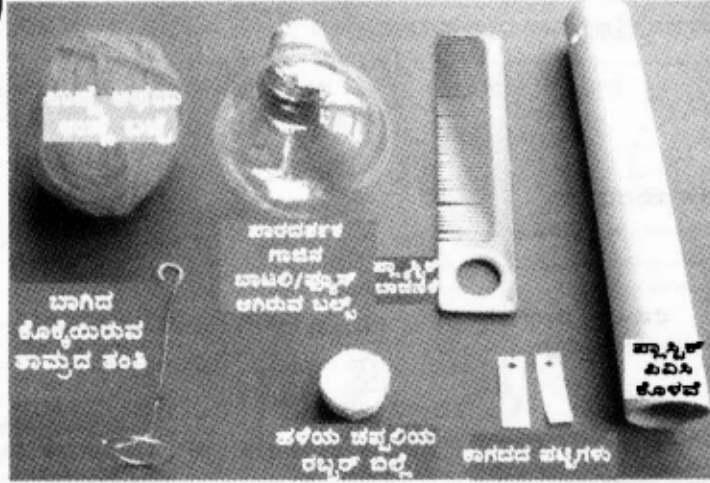
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE G-14 ವಿದ್ಯುದ್ದರ್ಶಕ (ಇಲೆಕ್ಟ್ರೋಸ್ಕೋಪ್) (Electroscope)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

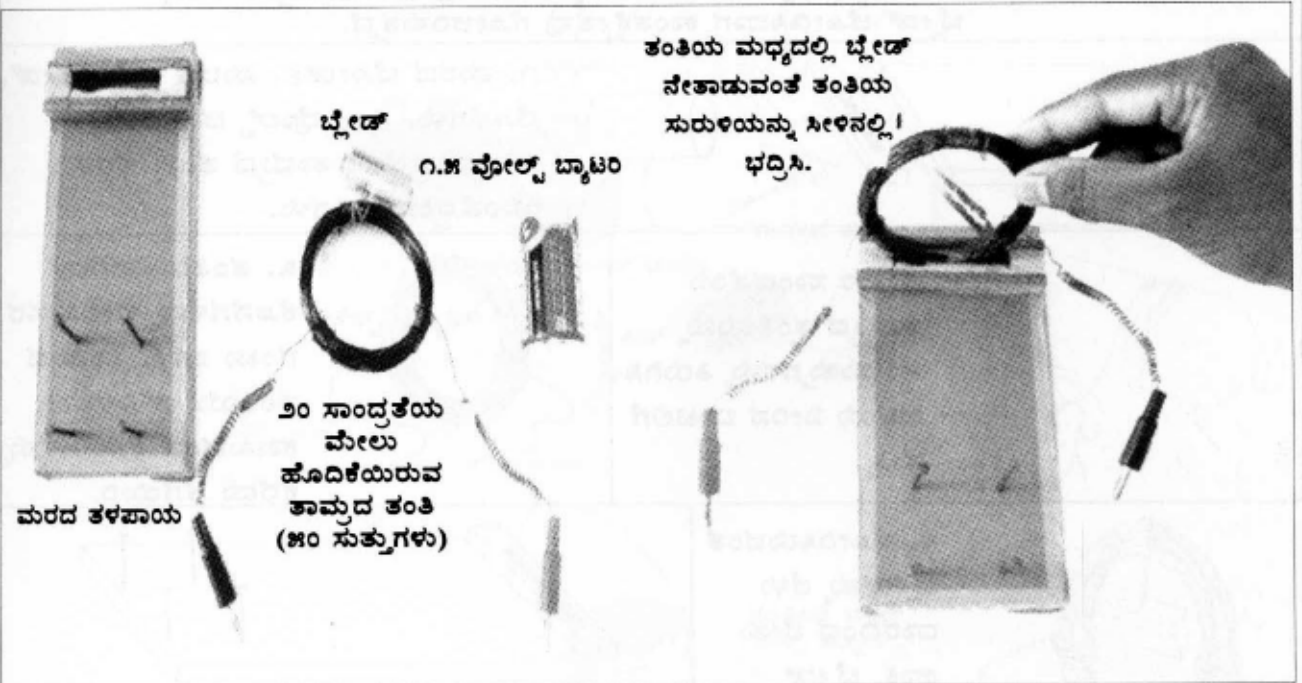


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE G-15 ವಿದ್ಯುತ್ ಆಯಸ್ಕಾಂತ (Magnetism from Electricity) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು
 ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

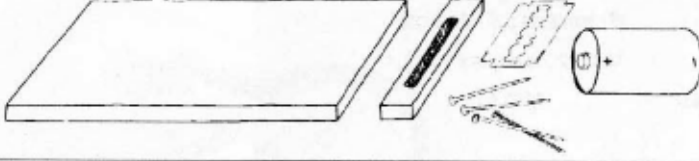


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

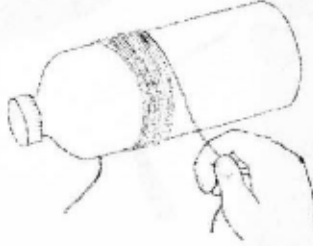
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE G-15A

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

ವಿದ್ಯುತ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾಂತಗಳ ಬಳಕೆ
 ತಂತಿಗಳ ಮೂಲಕ ವಿದ್ಯುತ್‌ನ್ನು ಹರಿಸಿದಾಗ ವಿದ್ಯುತ್ ಕಾಂತವು ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ
 ಬ್ಲೇಡ್ ಜೋಡಿಸಿದಾಗ ಕಾಂತಕ್ಷೇತ್ರವು ಗೋಚರಿಸುತ್ತದೆ.



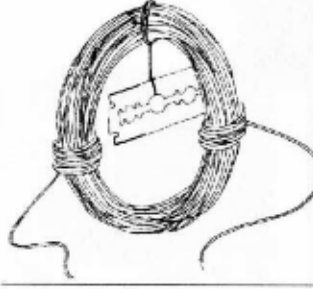
೧. ಮರದ ಬೋರ್ಡ್, ಮರದ ಪಟ್ಟಿ, ಬ್ಲೇಡ್, ಮೊಳೆಗಳು, ೧.೫ ವೋಲ್ಟ್ ಬ್ಯಾಟರಿ, ೨೦ ಸಾಂದ್ರತೆಯ ತಾಮ್ರದ ತಂತಿ, ಸರಳ ಯಂತ್ರೋಪಕರಣಗಳು.



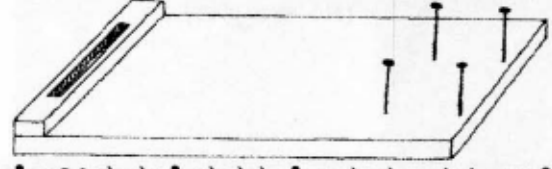
೨. ೨೦ ಸಾಂದ್ರತೆಯ ತಾಮ್ರದ ತಂತಿಯನ್ನು ೫೦ ಸುತ್ತುಗಳನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಹಳೆಯ ನೀರಿನ ಬಾಟಲಿಗೆ ಸುತ್ತಿ.



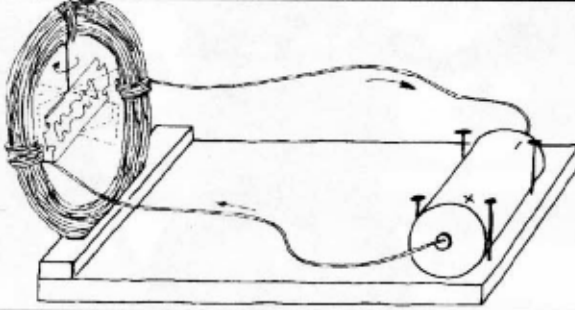
೩. ತಂತಿಯ ಎರಡು ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಸರ ಗಂಟು ಹಾಕಿ. ತಾಮ್ರದ ತಂತಿಯು ಹೊಳಪಾಗಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಕೆರೆದು ತೆಗೆಯಿರಿ.



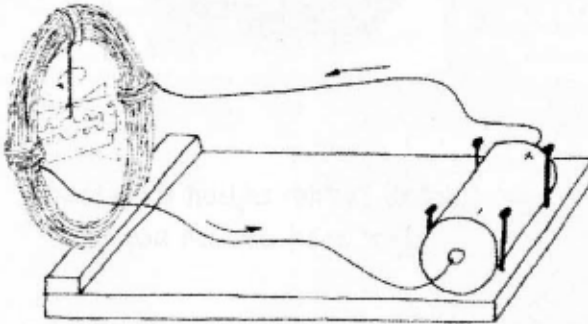
೪. ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಬ್ಲೇಡ್‌ನ್ನು ತಳು ದಾರದಿಂದ ನೇತು ಹಾಕಿ. ಬ್ಲೇಡ್ ಜೋಡಣೆಯ ತಂತಿಗೆ ಸಮಾನಾಂತರ ವಾಗಿರಲಿ.



೫. ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಮರದ ಬೋರ್ಡ್‌ನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ ಅದಕ್ಕೆ ಮರದ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಿ. ತುಂಡುಮಾಡಿದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ತಂತಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಿರಿ. ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಗೆ ಸುತ್ತಿಗೆಯಿಂದ ನಾಲ್ಕು ಮೊಳೆಗಳನ್ನು ನಡಿಸಿ, ಅದು ೧.೫ ವೋಲ್ಟ್ ಬ್ಯಾಟರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವಂತಿರಲಿ.



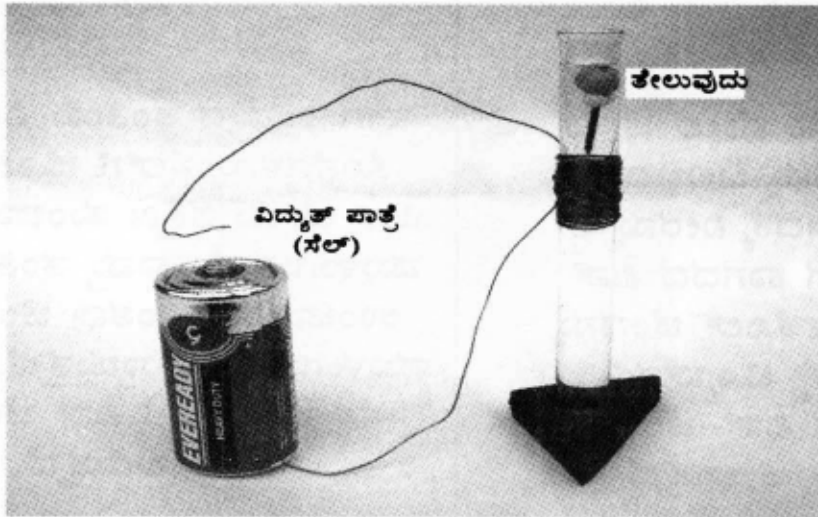
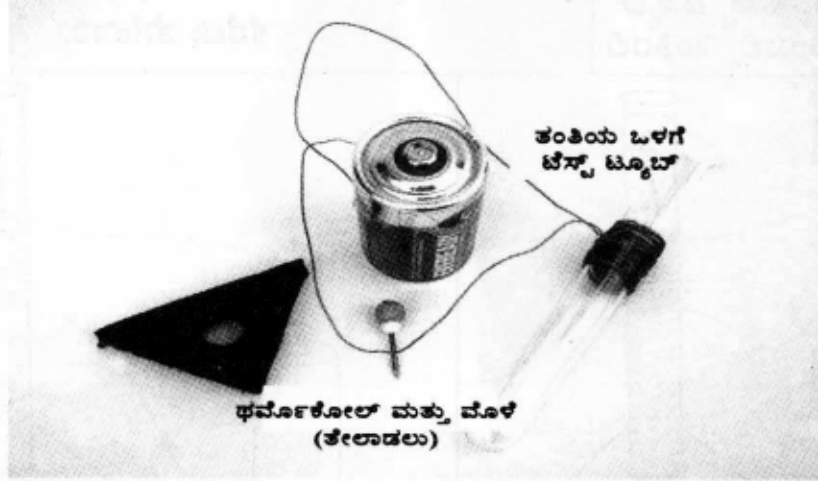
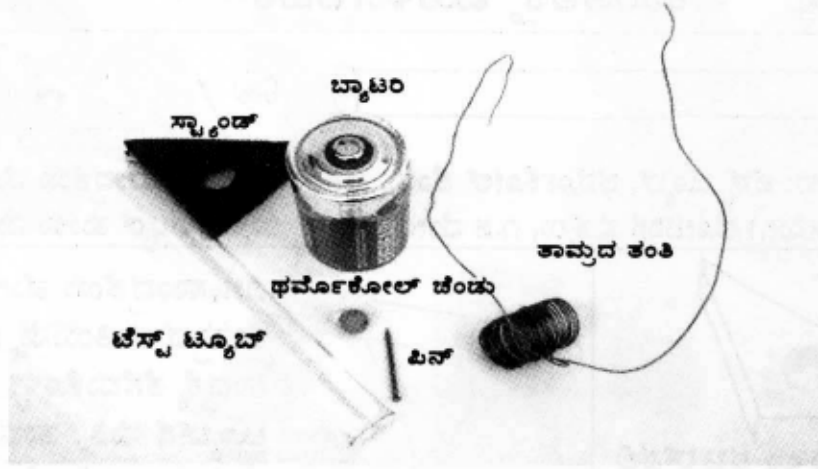
೬. ತಾಮ್ರದ ತಂತಿಯ ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಬ್ಯಾಟರಿಗೆ ಜೋಡಿಸಿ, ನೇತುಹಾಕಿರುವ ಬ್ಲೇಡ್‌ನ್ನು ಸಮಾಂತರವಾಗಿಡಿ. ತಂತಿಯು ತಿರುಗುತ್ತಾ ಒಂದು ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ ಲಂಬಕೋನವನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡುತ್ತದೆ.



೭. ಬ್ಯಾಟರಿಯನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ, ಮತ್ತೆ ತಾಮ್ರದ ತಂತಿಯ ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಬ್ಯಾಟರಿಗೆ ಜೋಡಿಸಿ. ಬ್ಲೇಡ್‌ನ್ನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ನೇತಾಡುವಂತೆ ಮಾಡಿದಾಗ ಬ್ಲೇಡ್ ಅದೇ ತರಹ ತಿರುಗಿಸಿದಾಗ ಮತ್ತೆ ಲಂಬಕೋನವು ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಬೇರೆ ಮಾರ್ಗವಾಗಿ.

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE G-18 ವಿದ್ಯುತ್ ಕಾಂತ (Induction) **ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು**

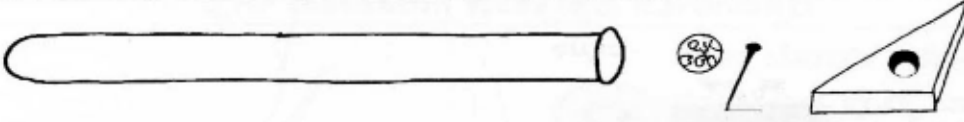


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

CODE G-18A ವಿದ್ಯುತ್ ಕಾಂತ (Induction)

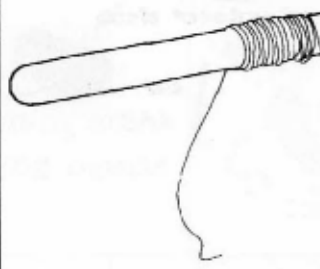
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

ಕಾಂತಶಕ್ತಿ ಮುಳುಗುವಿಕೆ

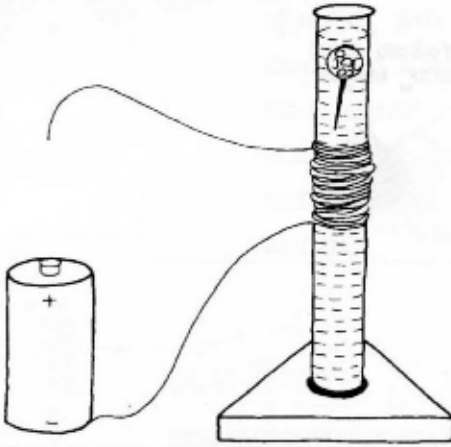


ಬೇಕಾಗುವ ಸಲಕರಣೆಗಳು: ಟೆಸ್ಟ್ ಟ್ಯೂಬ್, ಥರ್ಮೋಕೋಲ್ ಚೆಂಡು, ಕಾಗದದ ಪಿನ್, ೨೫ ಸಾಂದ್ರತೆಯ ಮೇಲು ಹೊದಿಕೆಯ ತಾಮ್ರದ ತಂತಿ(೫ಮೀ.) ಮೋಟರಿಗೆ ಸುತ್ತಲು, ೧.೫ ವೋಲ್ಟ್ ಟಾರ್ಚ್ ಬ್ಯಾಟರಿ, ರಬ್ಬರ್ ತುಂಡು ಮತ್ತು ನೀರು

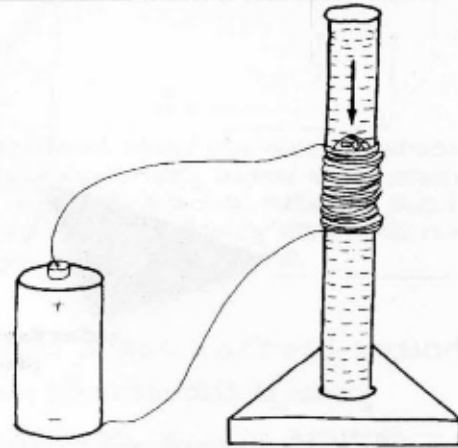
ಟೆಸ್ಟ್ ಟ್ಯೂಬ್ ನಿಲ್ಲಲು ರಬ್ಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರವನ್ನು ಮಾಡಿ. ಟೆಸ್ಟ್ ಟ್ಯೂಬ್ ರಬ್ಬರ್‌ನ ಬಲಬದಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರಲಿ



೨೫ ಸಾಂದ್ರತೆಯ ಮೇಲು ಹೊದಿಕೆಯ ತಾಮ್ರದ ತಂತಿಯನ್ನು ೫ಮೀ. ಉದ್ದಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ಅದನ್ನು ಟೆಸ್ಟ್ ಟ್ಯೂಬ್‌ಗೆ ಸುತ್ತಿ. ತಾಮ್ರವು ಕಾಣುವಂತೆ ತಂತಿಯ ಎರಡೂ ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಕೆರೆದು ತೆಗೆಯಿರಿ.



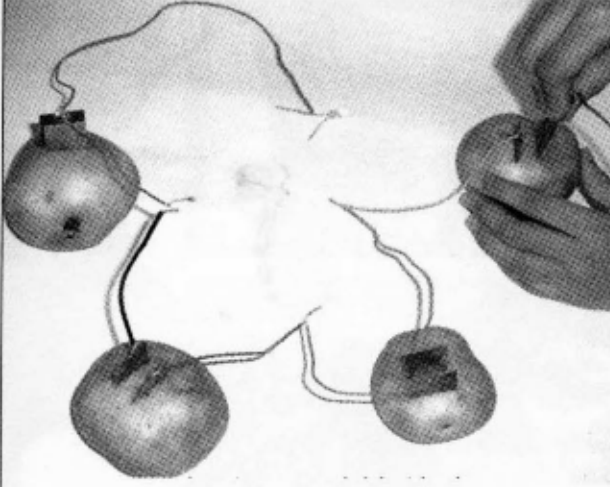
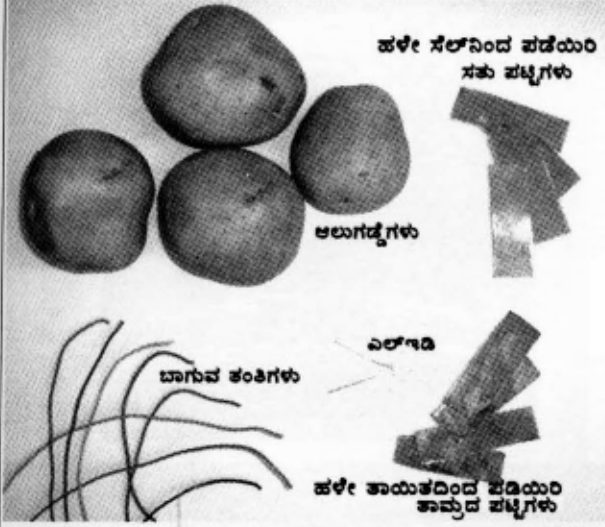
ರಬ್ಬರ್ ತಳದ ಮೇಲೆ ಟೆಸ್ಟ್ ಟ್ಯೂಬ್ ಅನ್ನು ಬಲಬದಿಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿ. ಇದಕ್ಕೆ ನೀರನ್ನು ತುಂಬಿ. ಈಗ ಕಾಗದದ ಪಿನ್ ನಿಂದ ಥರ್ಮೋಕೋಲ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಚುಚ್ಚಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಟ್ಯೂಬ್‌ನಲ್ಲಿ ಹಾಕಿ. ಆಗ ಪಿನ್-ಚೆಂಡು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತೇಲುತ್ತದೆ



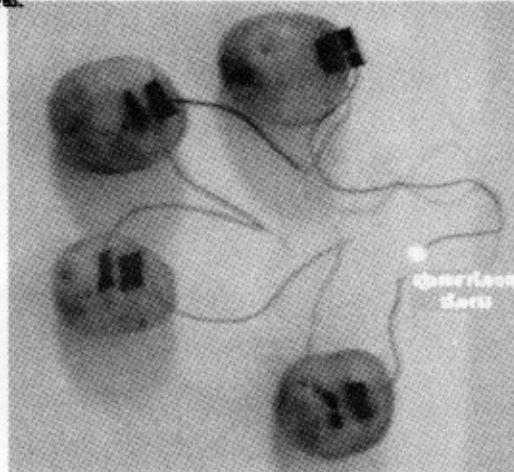
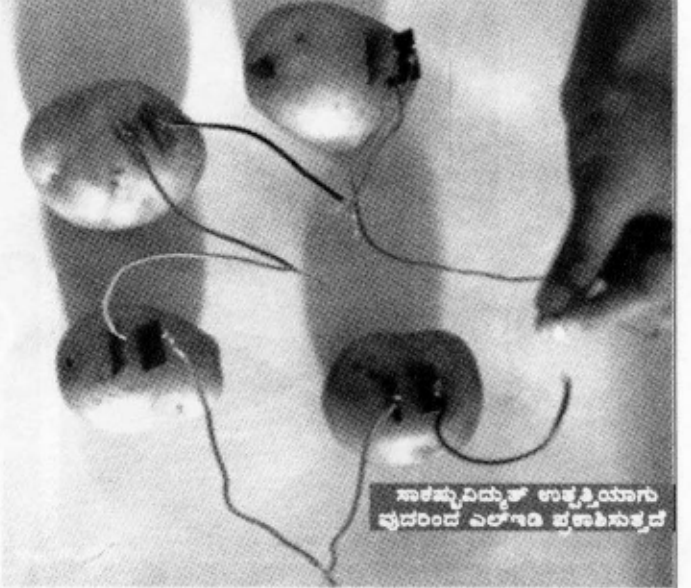
ಈಗ ತಾಮ್ರದ ತಂತಿಯ ಎರಡೂ ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಸೆಲ್‌ಗೆ ಜೋಡಿಸಿ. ಪಿನ್ ಚೆಂಡು ತಕ್ಷಣ ತುಂಬಾ ಕೆಳಗೆ ಮುಳುಗುತ್ತದೆ. ತಾಮ್ರ ತಂತಿಯಲ್ಲಿ ಉಂಟಾಗುವ ಕಾಂತವು ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಳುಗುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಮತ್ತೆ ಸೆಲ್‌ನ್ನು ತೆಗೆದರೆ ಪಿನ್ ಚೆಂಡು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತದೆ.

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE G-27 ಆಲೂಗಡ್ಡೆ ಬ್ಯಾಟರಿ (Potato Battery) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ತಾಮ್ರದ ಪಟ್ಟಿ ಮತ್ತು ಝಿಂಕ್ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಒಂದೊಂದು ಆಲೂಗಡ್ಡೆಯಲ್ಲಿ ತೂರಿಸಿ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ, ಧನ ಏಲೆಕ್ಟ್ರೋಡ್ ಎಲ್‌ಇಡಿ ತಾಮ್ರದ ಪಟ್ಟಿಗಳು ಆಲೂಗಡ್ಡೆಯಲ್ಲಿ, ಝಿಂಕ್ ಪಟ್ಟಿಗಳು ಇನ್ನೊಂದು ಆಲೂಗಡ್ಡೆಯಲ್ಲಿ ಇದೇ ತರಹ ಮುಂದುವರೆಯಲಿ. ಕುಣಿ ವಿದ್ಯುತ್‌ಕರ್ಷೆಯ ಎಲ್‌ಇಡಿ ಗಳು ಝಿಂಕ್ ಪಟ್ಟಿ ಕಡೆ ಇರಬೇಕು.

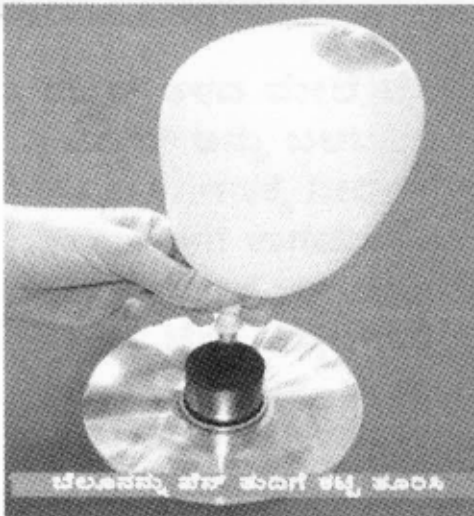
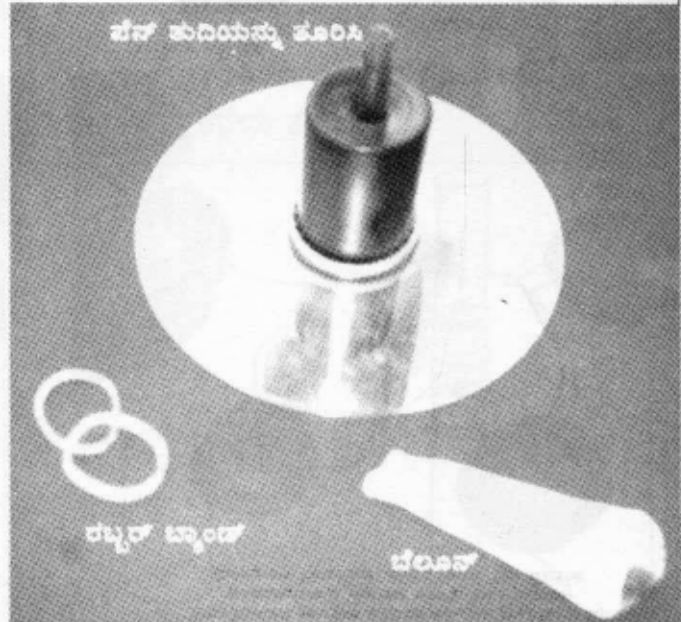
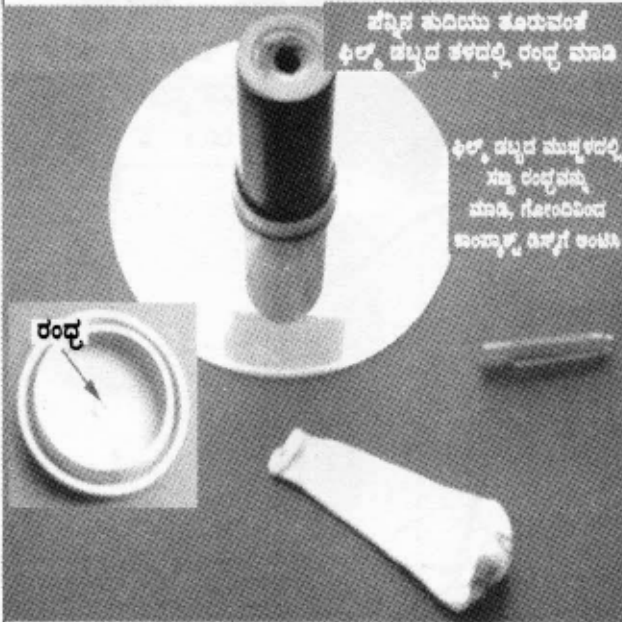
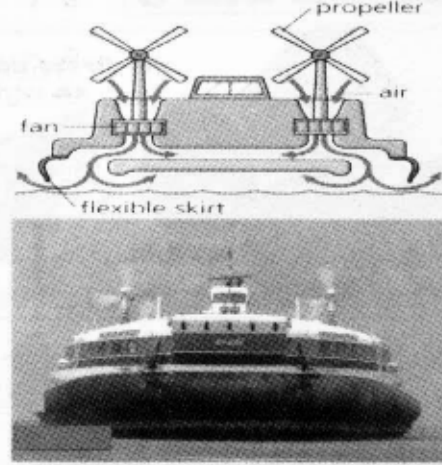
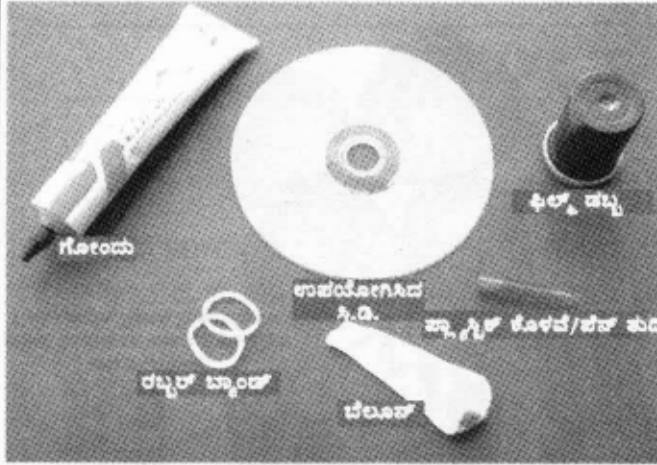


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

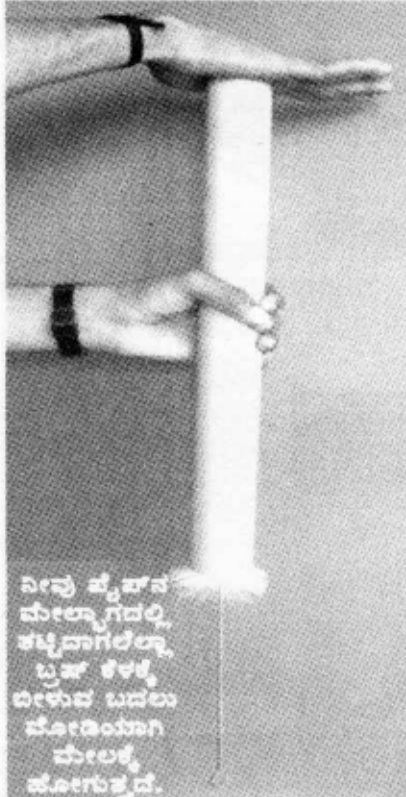
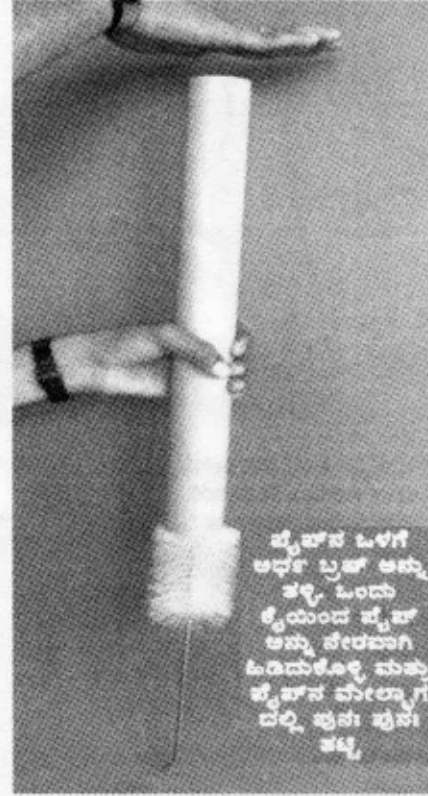
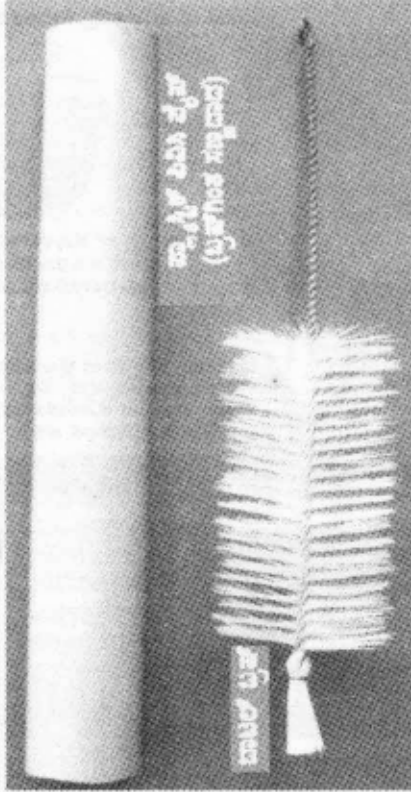
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ
CODE H-02 ಹೊವರ್ ವಿಮಾನ (Hover Craft) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE H-03 ಹತ್ತುವ ಬ್ರಶ್ (Climbing Brush) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

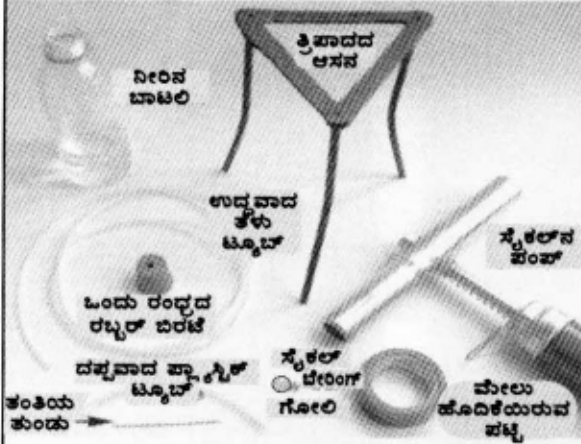
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

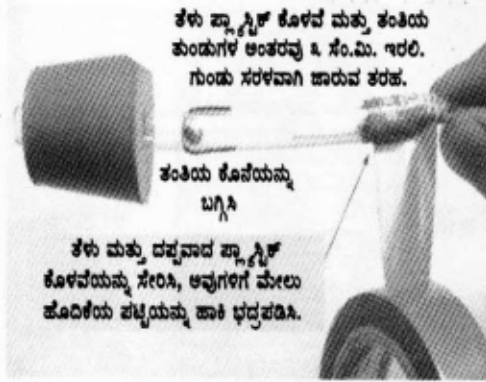
CODE H-06 ಬಾಟಲಿ ರಾಕೆಟ್ (Water Bottle Rocket)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



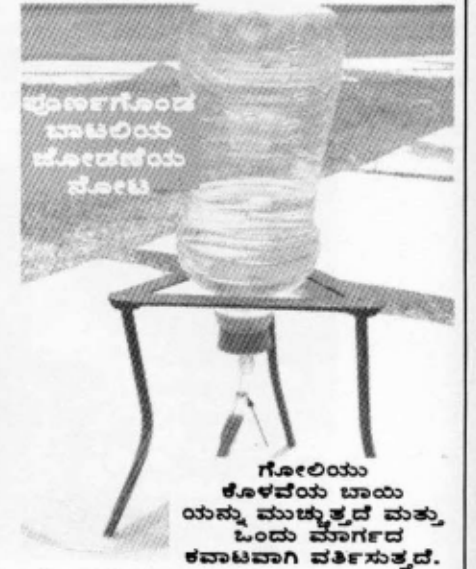
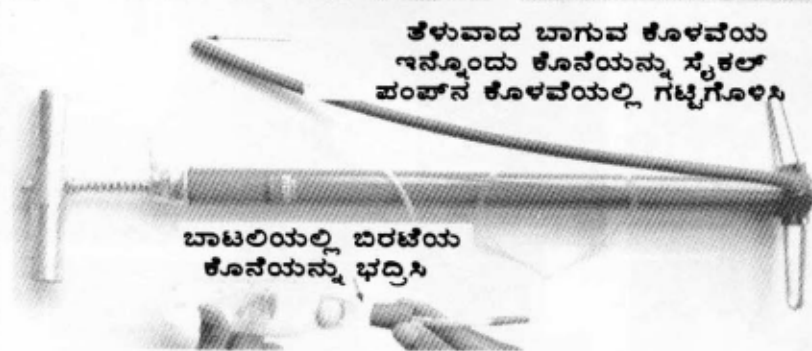
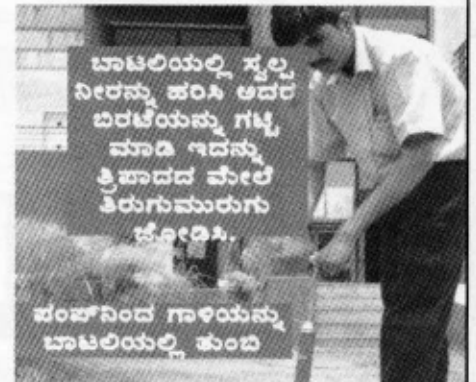
ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಕೊಳವೆಯನ್ನು ತಂತಿಯ ಒಳಗೆ ತೂರಿಸಿ ಮತ್ತು ಬಾಲ್ ಬೇರಿಂಗ್‌ನಿಂದ ತಡೆಯಿರಿ.

ಬಾಲ್‌ನ್ನು ದಪ್ಪವಾದ ಕೊಳವೆಯ ಮುಖಾಂತರ ಸ್ವಲ್ಪ ತಳ್ಳಿ ಮತ್ತು ಬಾಗುವ ಕೊಳವೆಯನ್ನು ತೋರಿಸುವಂತೆ ತಳ್ಳಿ.



ಹೋಡಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಈ ತರಹ ಕಾಣುತ್ತದೆ.

ತಂತಿಯ ಕೊನೆಗಳಿಗೆ ಅಂಟು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹಾಕಿ ಗಟ್ಟಿಮಾಡಿ.



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

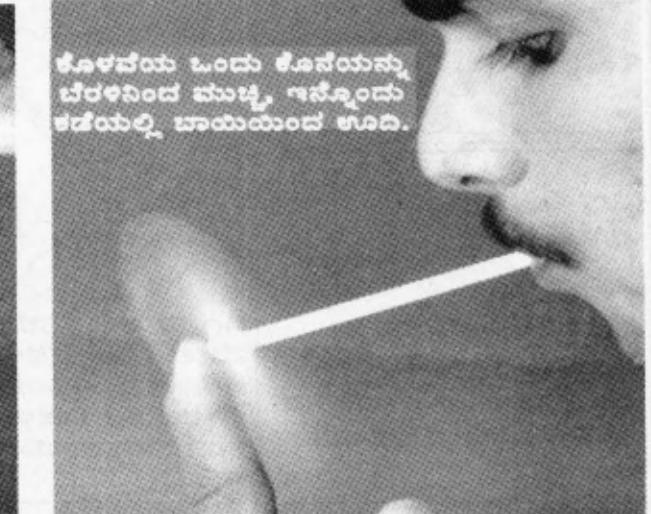
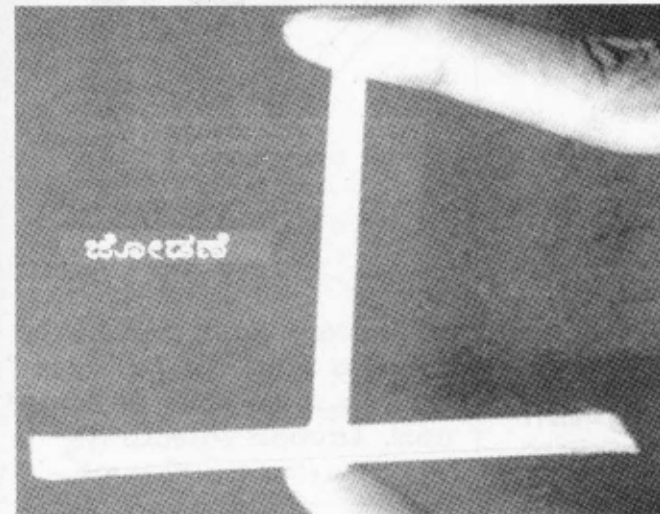
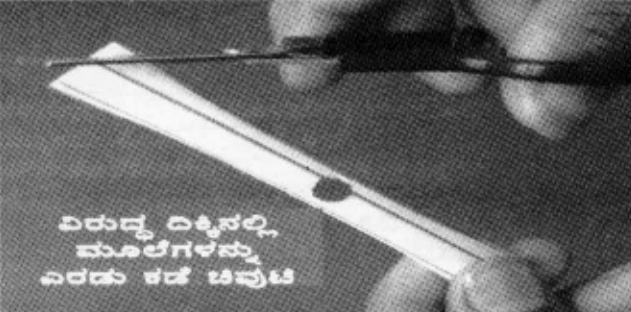
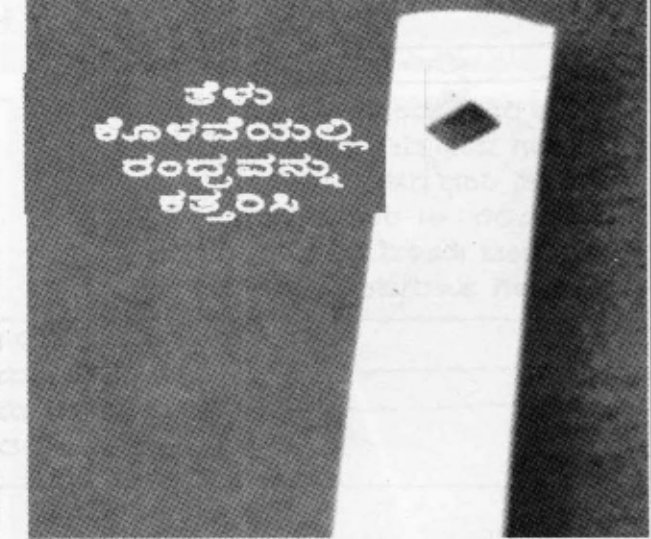
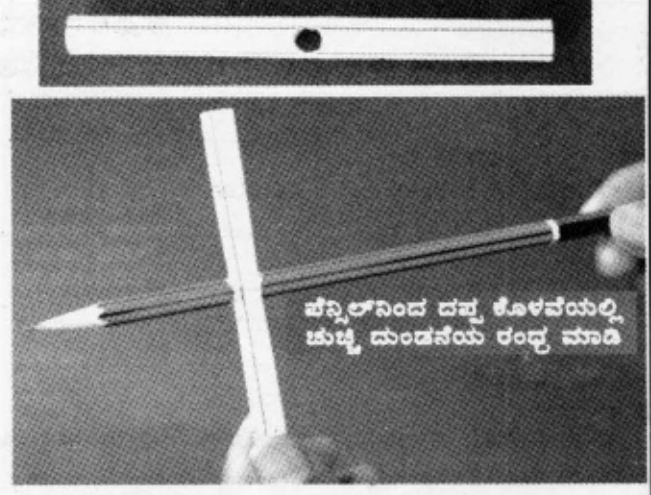
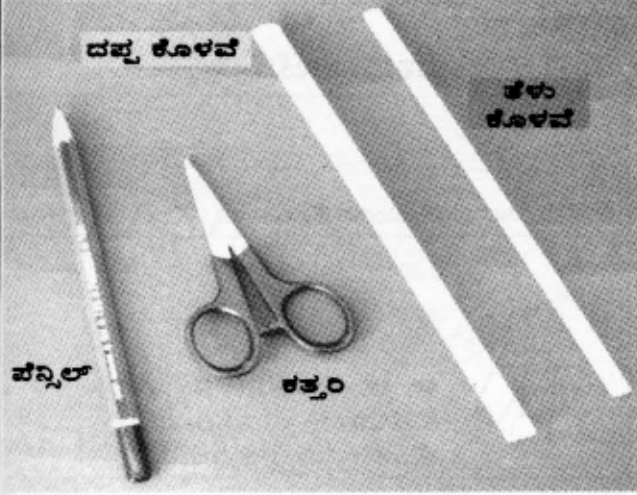
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE H-07 ಕೊಳವೆ ಗಿರಗಿಟಲೆ (Straw Spinner)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE H-07A

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

ಕೊಳವೆಯ ಗಿರಗಿಟಲೆ

ಇದು ಒಂದು ಸರಳ ಮತ್ತು ಜನಪ್ರಿಯವಾದ ಆಟಿಕೆ

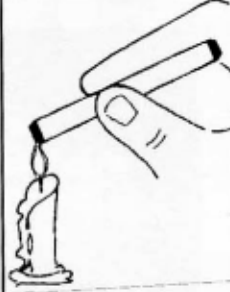
೧. ಜ್ಯೂಸ್ ಕುಡಿಯಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಕೊಳವೆ

೨. ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಒಂದು ಕೊನೆಯನ್ನು V ಆಕಾರಕ್ಕೆ ಕತ್ತರಿಸಿ

೩. ೬ ಸೆಂ.ಮಿ ಗೆ ಕುಡಿಯುವ ಕೊಳವೆಯನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ

೪. ಈ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಮಡಿಸಿ, ಓರೆಯಾಗಿ ಮಡಿಸಿರುವ ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ.

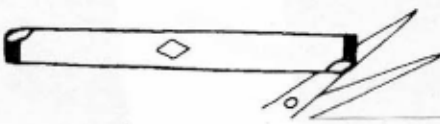
೫. ಕತ್ತರಿಸಿದ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ತೆರೆದಾಗ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ವಜ್ರದ ಆಕಾರಕ್ಕೆ ರಂಧ್ರವನ್ನು ನೋಡುವಿರಿ. ಈ ರಂಧ್ರದಲ್ಲಿ ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಕೊಳವೆಯು ಸರಳವಾಗಿ ತೂರುವಂತಿರಲಿ.



೬. ಚಪ್ಪಟೆಯಾಗಿರುವ ವಜ್ರದ ಆಕಾರವಿರುವ ಕೊಳವೆಯ ತುದಿಗಳನ್ನು ಕ್ಯಾಂಡಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಿಸಿ ಮಾಡಿ ಸ್ಥಿರಪಡಿಸಿ. ನಿಮ್ಮ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಒತ್ತಿ.

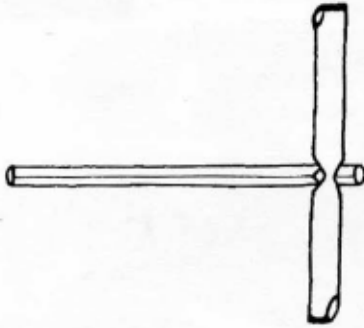


೭. ಕೊಳವೆಯ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಸ್ಥಿರಪಡಿಸಿ.

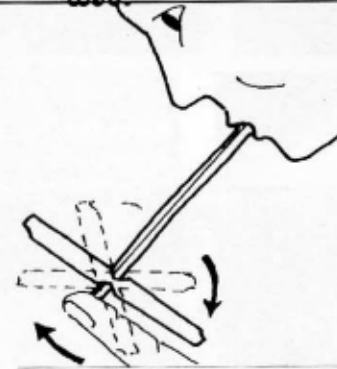


೮. ಸ್ಥಿರಪಡಿಸಿದ ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಒಂದು ಕಡೆ ಎಡಬದಿಗೆ ಮತ್ತೊಂದು ಕಡೆ ಬಲ ಬದಿಗೆ ಚಿವುಟಿ ಹಾಕಿ.

೯. ಎರಡು ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರಗಳನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಮಾಡಿರುವ ಕೊನೆಯ ಹಂತದ ಪಂಚಾ.



೧೦. ವಜ್ರ ಆಕಾರವಿರುವ ರಂಧ್ರದಲ್ಲಿ ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಕೊಳವೆಯನ್ನು ತೂರಿಸಿ. V ಆಕಾರವಿರುವ ಕೊಳವೆಯು ವಜ್ರದ ಆಕಾರವಿರುವ ರಂಧ್ರದಲ್ಲಿರಲಿ.



೧೧. V ಆಕಾರವಿರುವ ಕೊಳವೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಮ್ಮ ಬೆರಳನ್ನಿಡಿ ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಉದಿ. ಈ ಕೊಳವೆಯು ಬಳಕೆ ರಭಸವಾಗಿ ತಿರುಗುತ್ತಾ ಪಂಚಾ ಆಕಾರವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆ.



೧೨. ಗಾಳಿಯು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಪಾರಾಗುವ ಎರಡು ರಂಧ್ರಗಳು "ಭ್ರಮಕ" ವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಈ ಗಿರಗಿಟಲೆಯನ್ನು ತಿರುಗಿಸುವ ಆಟಿಕೆಯು ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪ್ರೀತಿಯ ಆಟಿಕೆಯಾಗಿದೆ.

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

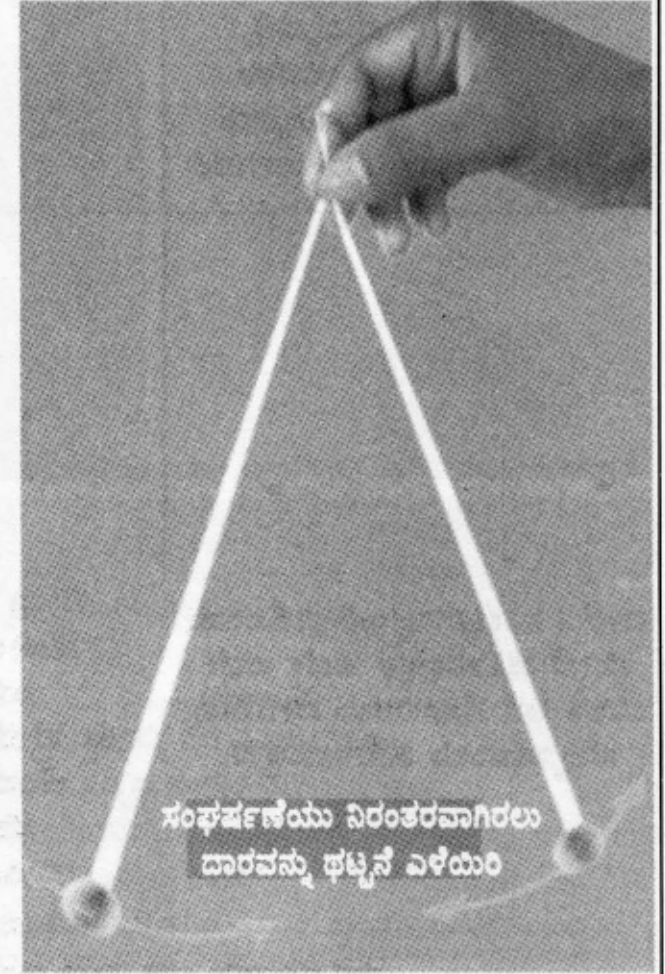
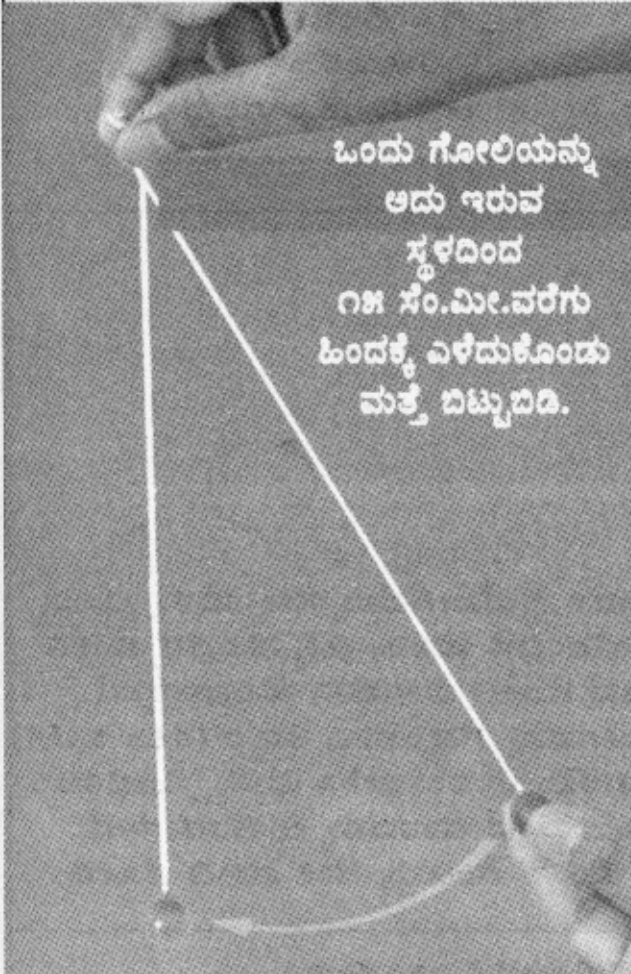
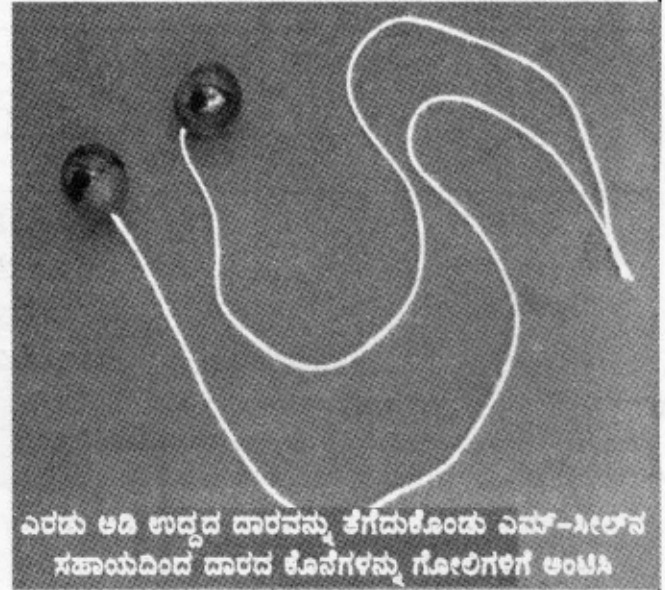
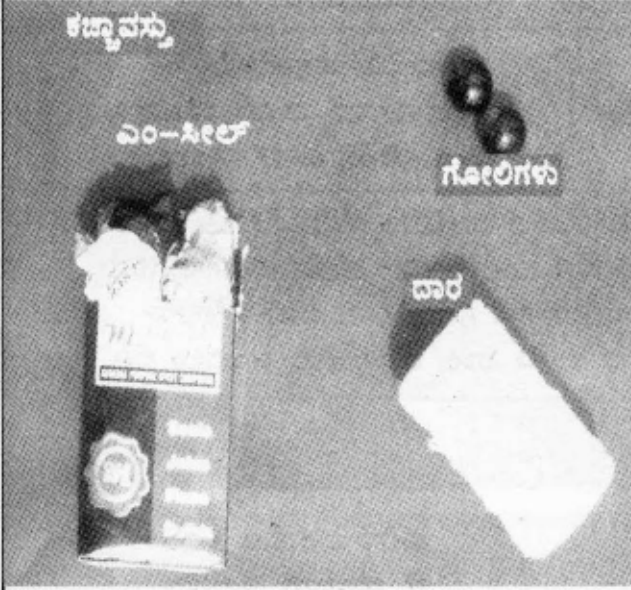
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE H-11 ಹುಚ್ಚು ಗೋಲಿ (Mad Marbles)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

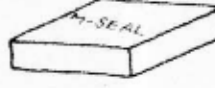


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE H-11A ಹುಚ್ಚು ಗೋಲಿ (Mad Marbles)

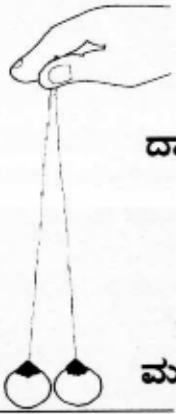
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



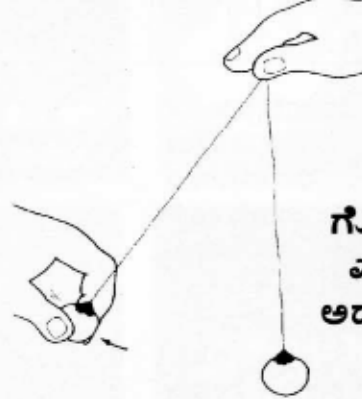
ಬೇಕಾಗುವ ಸಲಕರಣೆಗಳು:
ಗೋಲಿಗಳು(ಸಣ್ಣ ಮತ್ತು ದೊಡ್ಡ),
ದಾರ ಮತ್ತು ಎಮ್-ಸೀಲ್.



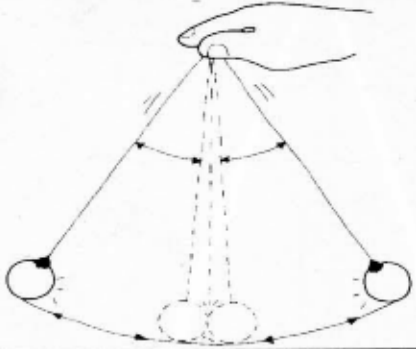
೮೦ ಸೆಂಮೀ. ಉದ್ದದ ದಾರವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದರ
ಎರಡೂ ತುದಿಗಳಿಗೆ ಗಂಟನ್ನು ಹಾಕಿ ಮತ್ತು ಆ ಗಂಟುಗಳನ್ನು
ಎರಡು ಸಮಗಾತ್ರದ ಗೋಲಿಗಳಿಗೆ ಎಮ್-ಸೀಲ್‌ನ
ಸಹಾಯದಿಂದ ಅಂಟು ಹಾಕಿ. ಆ ಅಂಟನ್ನು ಒಣಗಲು ಬಿಡಿ.



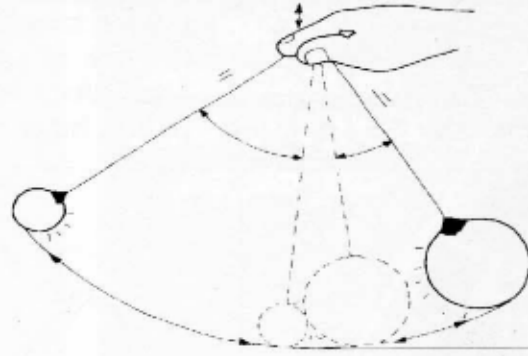
ದಾರದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ
ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ.
ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ
ಗೋಲಿಗಳು
ಒಂದನ್ನೊಂದು
ಮುಟ್ಟುವ ಹಾಗಿರಲಿ



ಈಗ ಮತ್ತೊಂದು
ಕೈಯಿಂದ ಒಂದು
ಗೋಲಿಯನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ
ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳಿ ಮತ್ತು
ಅದನ್ನು ಹೋಗಲು ಬಿಡಿ



ದಾರದ ಮಧ್ಯವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು
ಮೇಲೆ ಚಲಿಸುವಂತೆ ಪದೇ ಪದೇ
ಮಾಡಿ ಆಗ ಗೋಲಿಗಳು ವೇಗವನ್ನು
ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಂಡು ತೂಗಾಡುತ್ತದೆ.



ನೀವು ಇದೇ ಪ್ರಯೋಗವನ್ನು ಸಣ್ಣ ಮತ್ತು ದೊಡ್ಡ
ಗೋಲಿಯೊಂದಿಗೆ ಮಾಡಿ. ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆದ ನಂತರ
ಯಾವ ಗೋಲಿ ವೇಗವಾಗಿ ಹೋಗುತ್ತದೆ?
ಈ ಪ್ರಯೋಗವನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾದ ರಬ್ಬರ್(ಕ್ರೇಸಿ ಬಾಲ್)
ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಸೂಜಿಯ
ಸಹಾಯದಿಂದ ದಾರವನ್ನು ಆ ಚೆಂಡುಗಳಿಗೆ
ಸೇರಿಸಿ ನಂತರ ಗಂಟನ್ನು ಹಾಕಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ.

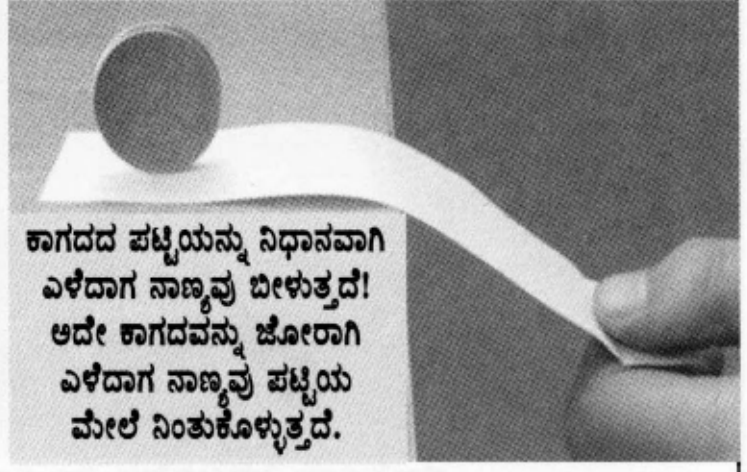
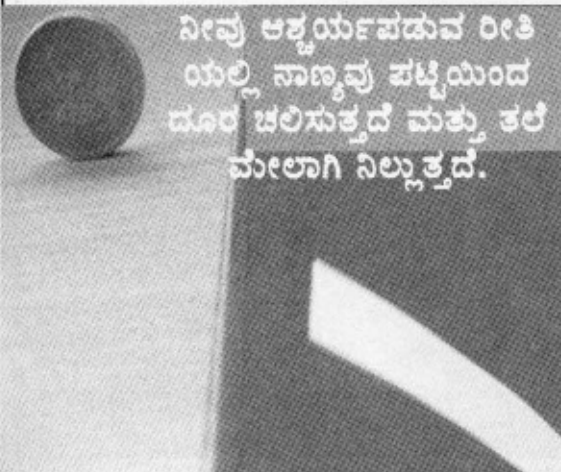
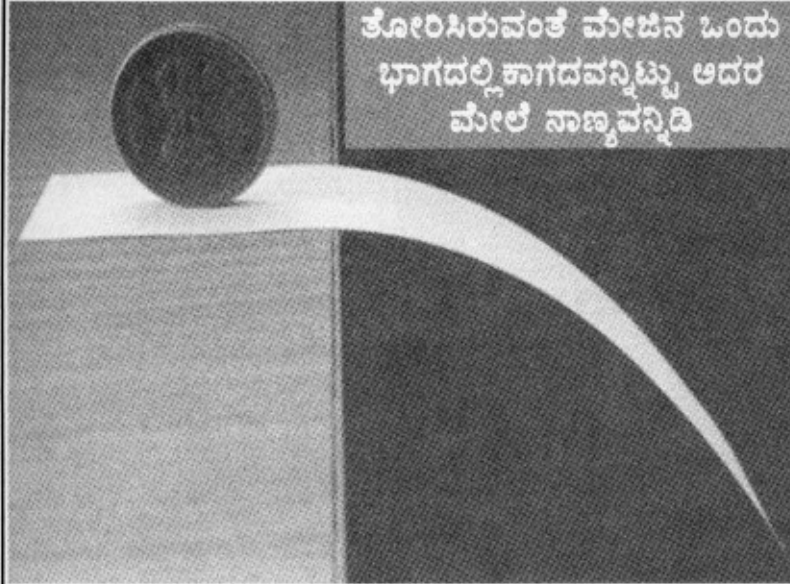
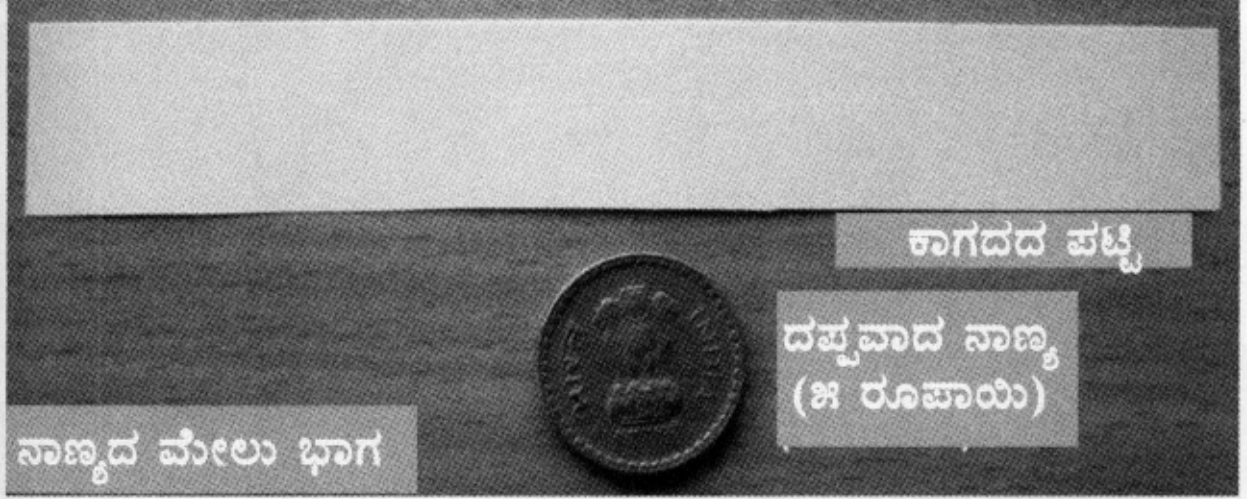
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE H-14 ನಿಂತಿರುವ ನಾಣ್ಯ (Standing Coin) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

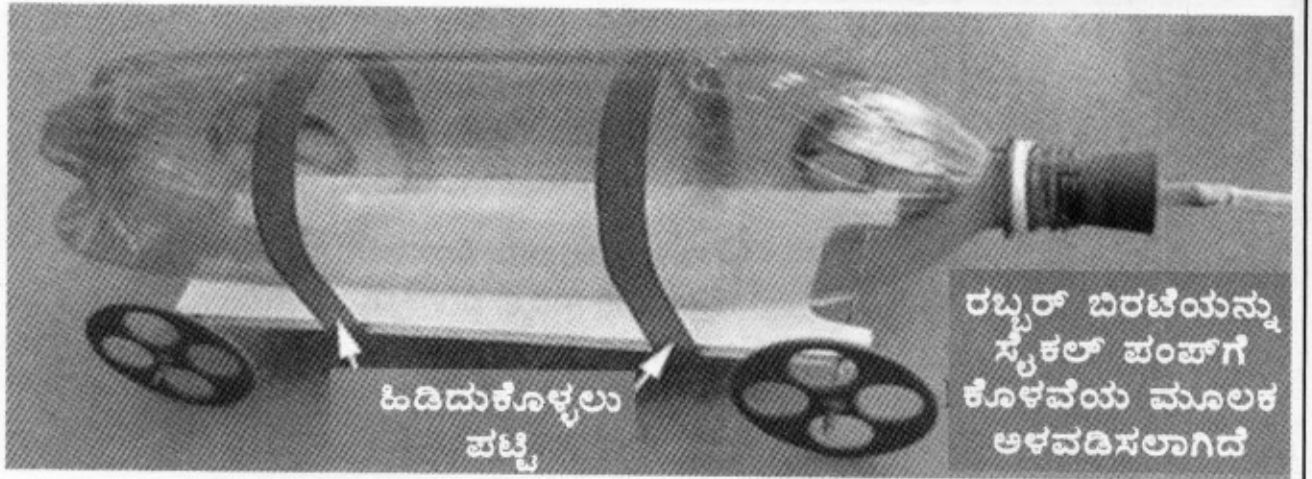
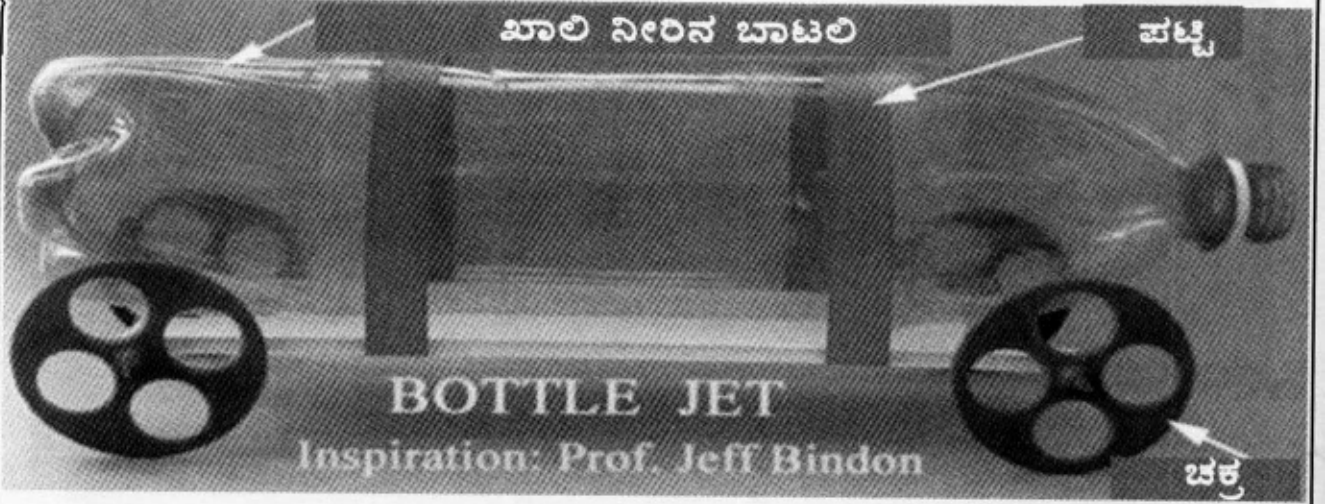
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE H-16

ಬಾಟಲ್ ಜೆಟ್

(Bottle Jet)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

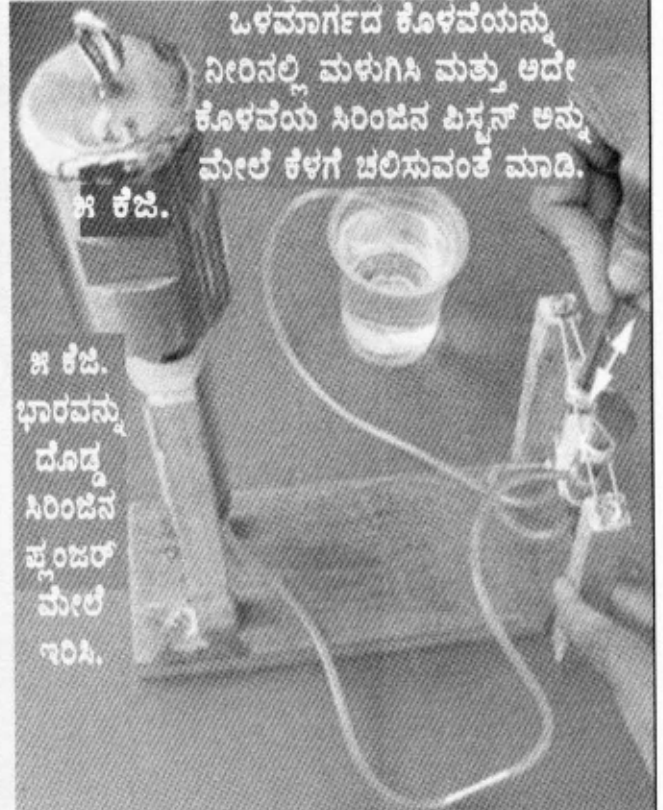
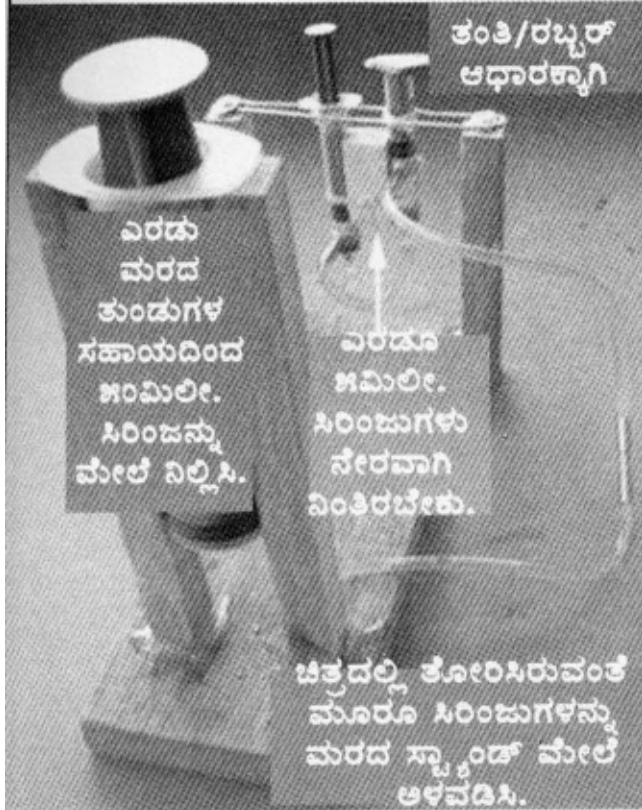
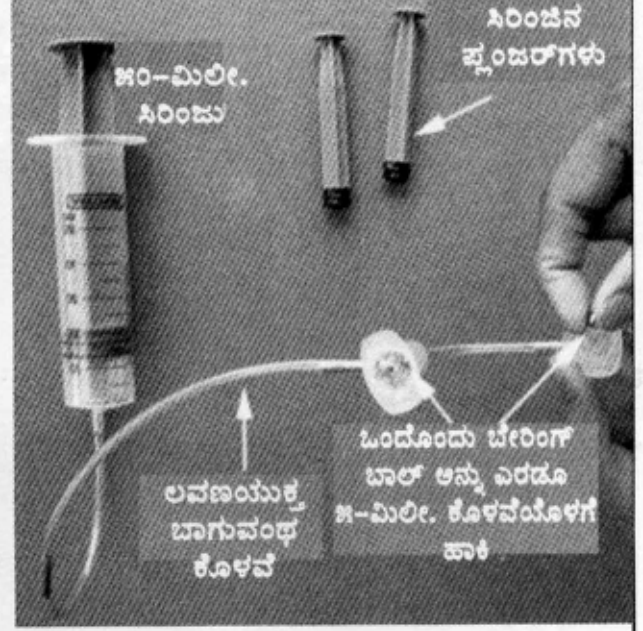
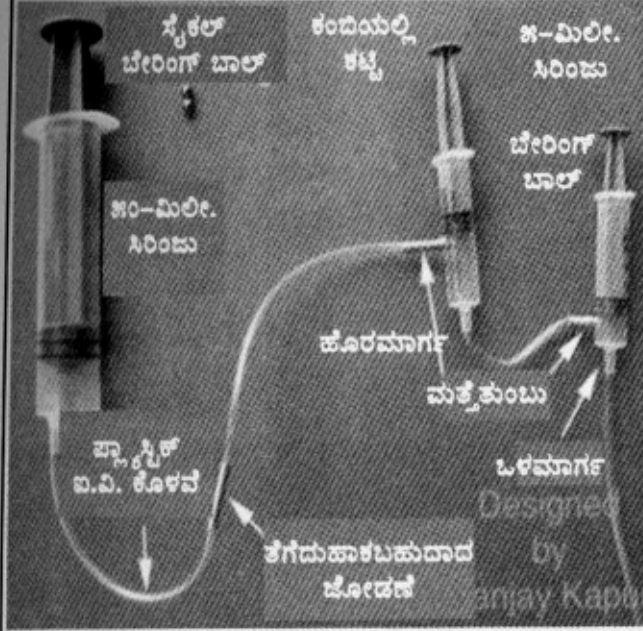
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE I-01 ಹೈಡ್ರಾಲಿಕ್ ಜಾಕ್ (Hydraulic Jack)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

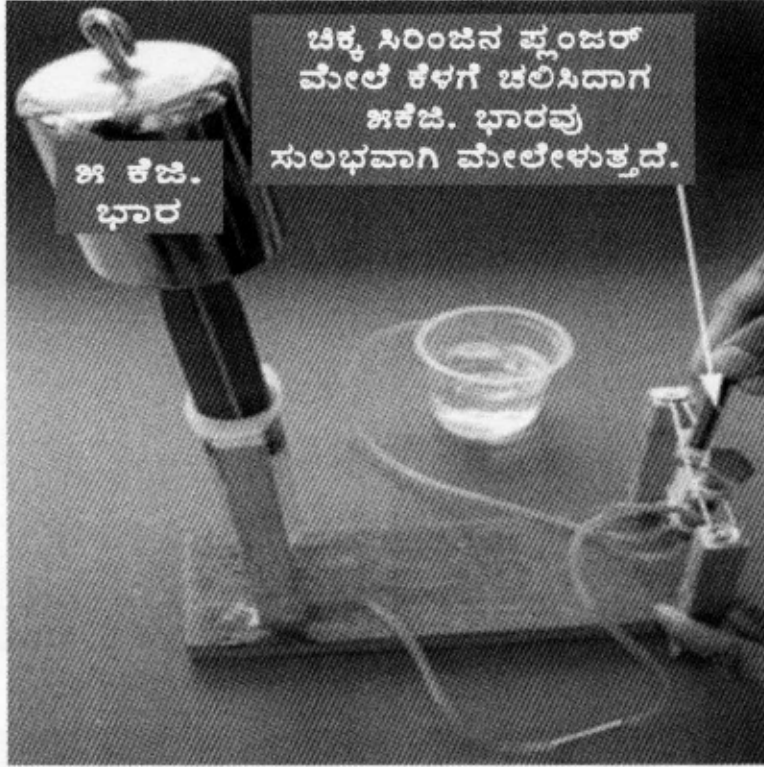
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

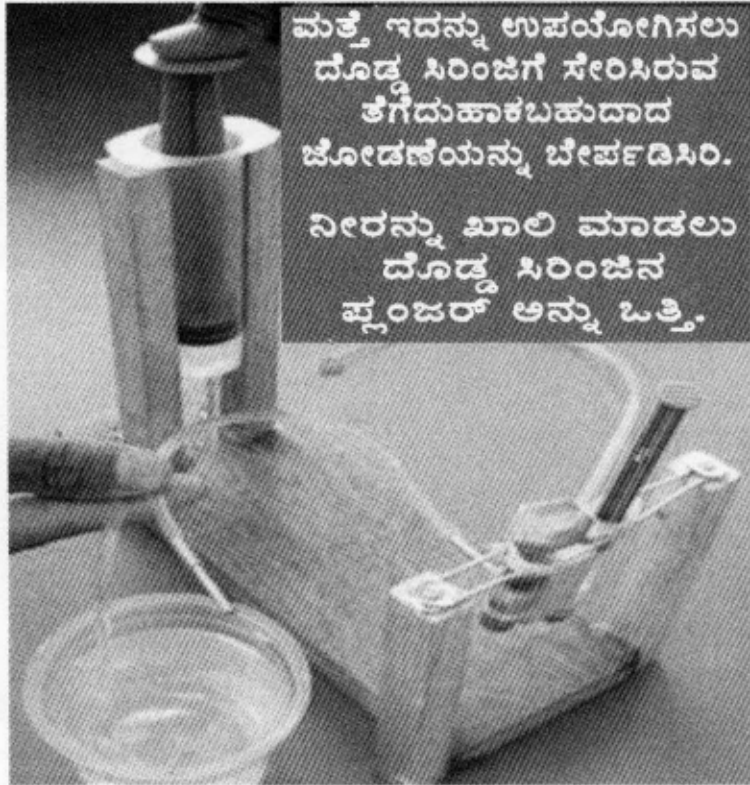
CODE I-01A ಹೈಡ್ರಾಲಿಕ್ ಜಾಕ್ (Hydraulic Jack)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಚಿಕ್ಕ ಸಿರಿಂಜಿನ ಪ್ಲಂಜರ್ ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ ಚಲಿಸಿದಾಗ ಇಕೆಜಿ. ಭಾರವು ಸುಲಭವಾಗಿ ಮೇಲೇಳುತ್ತದೆ.

ಇ ಕೆಜಿ. ಭಾರ



ಮತ್ತೆ ಇದನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲು ದೊಡ್ಡ ಸಿರಿಂಜಿಗೆ ಸೇರಿಸಿರುವ ತೆಗೆದುಹಾಕಬಹುದಾದ ಜೋಡಣೆಯನ್ನು ಬೇರ್ಪಡಿಸಿರಿ.

ನೀರನ್ನು ಖಾಲಿ ಮಾಡಲು ದೊಡ್ಡ ಸಿರಿಂಜಿನ ಪ್ಲಂಜರ್ ಅನ್ನು ಒತ್ತಿ.

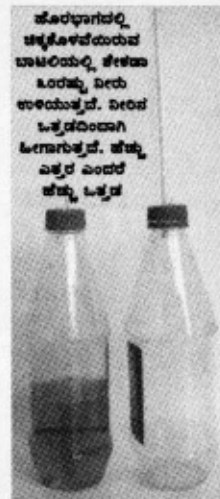
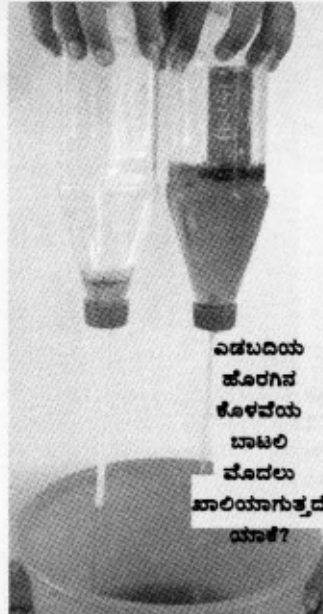
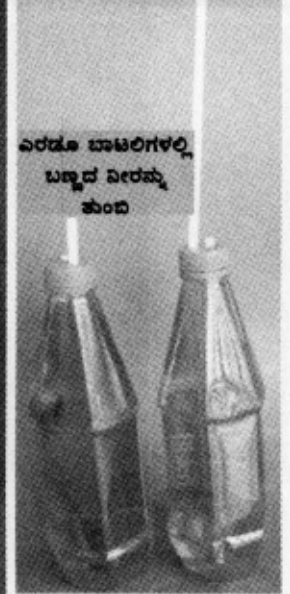
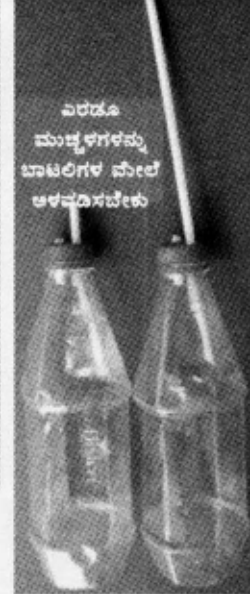
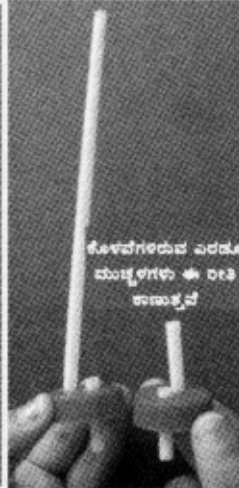
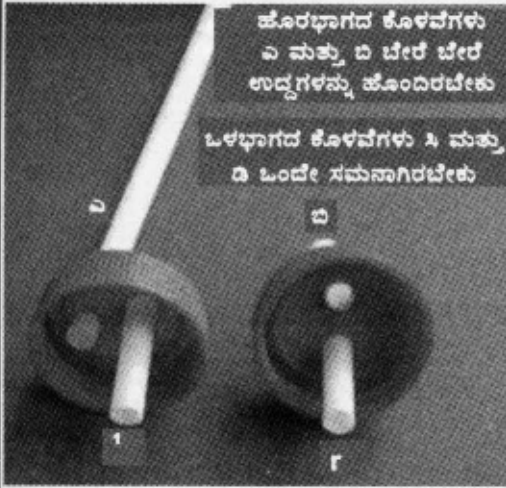
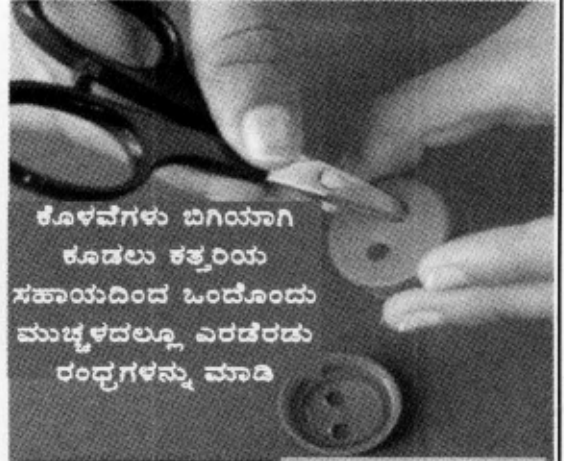
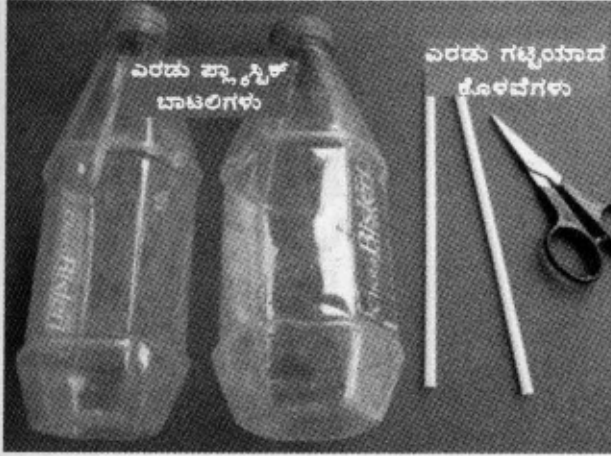
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE I-03 ಎತ್ತರದ ಶಕ್ತಿ (Height Might)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

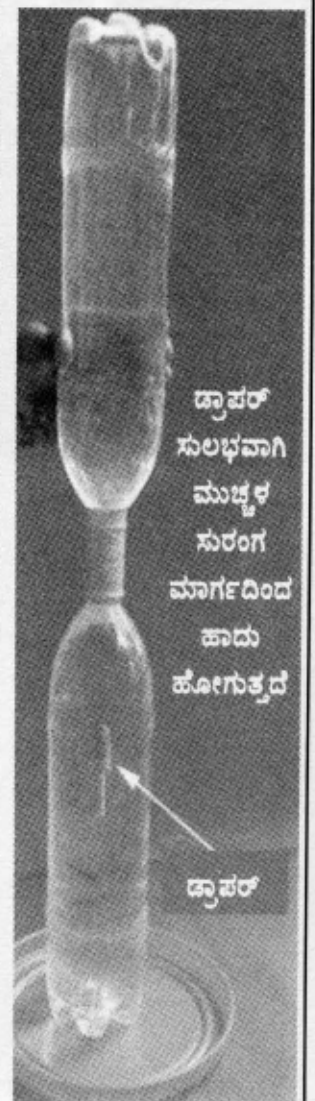
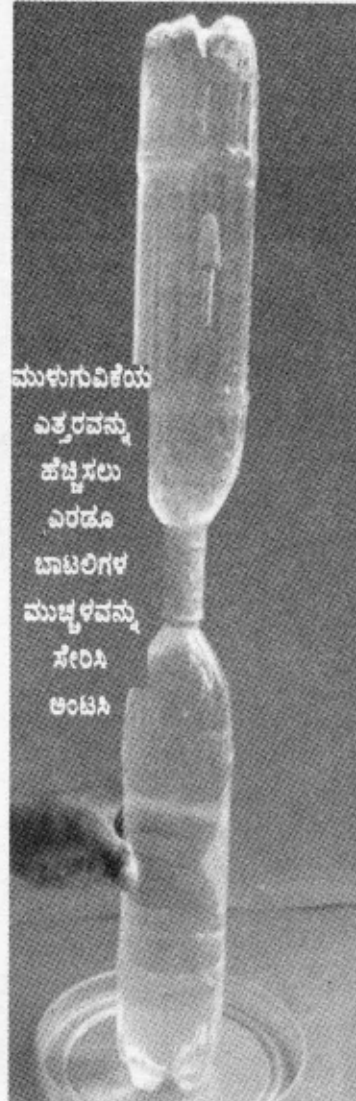
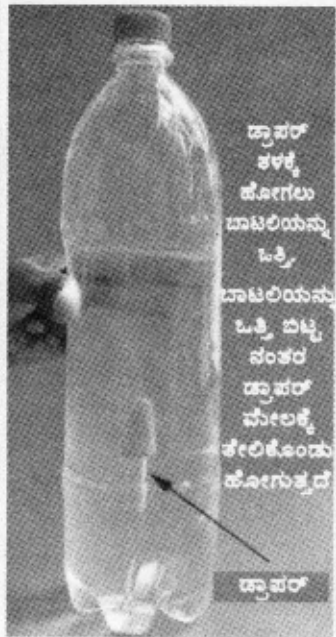
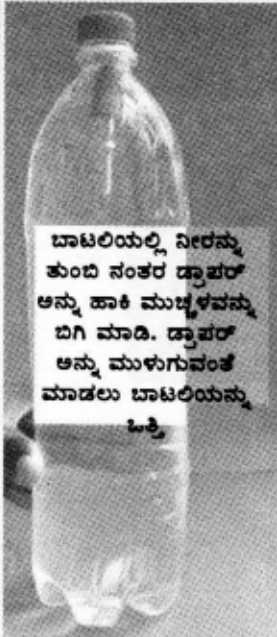
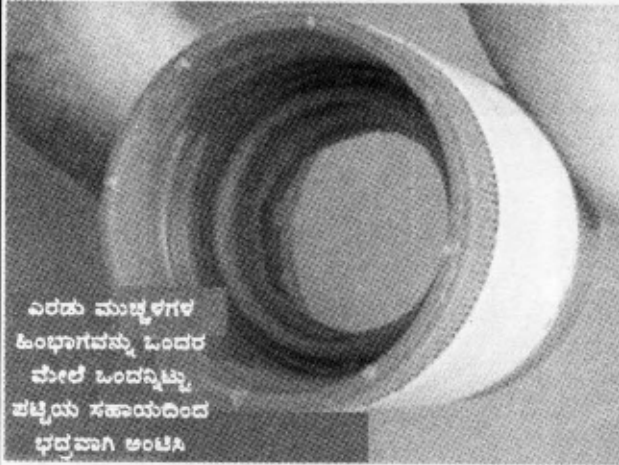
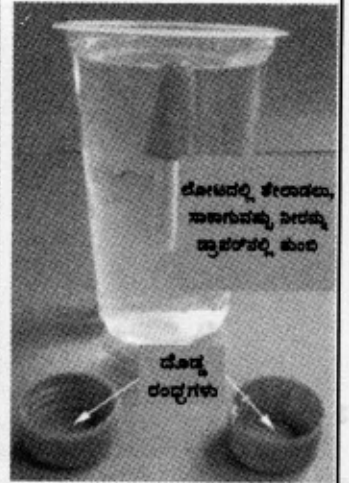
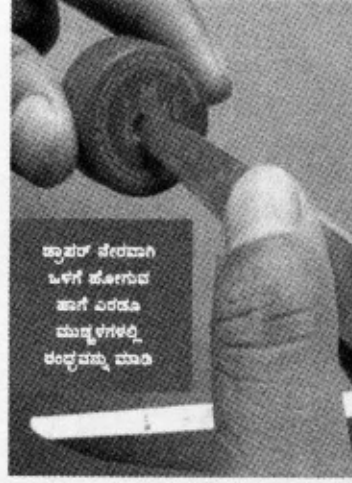
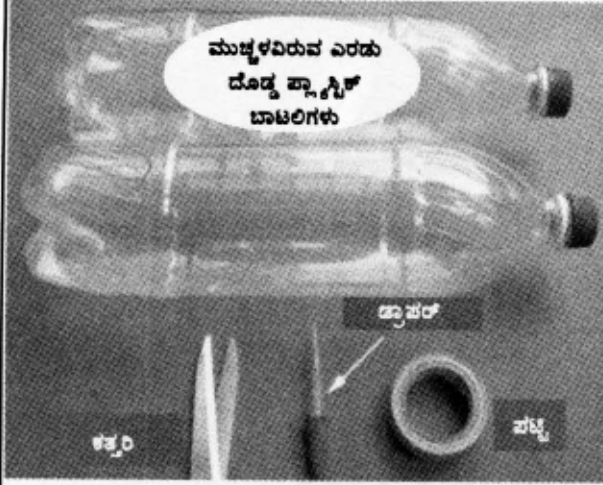


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE I-04 ಮುಳುಗುವ ಬೊಂಬೆ (Diver)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

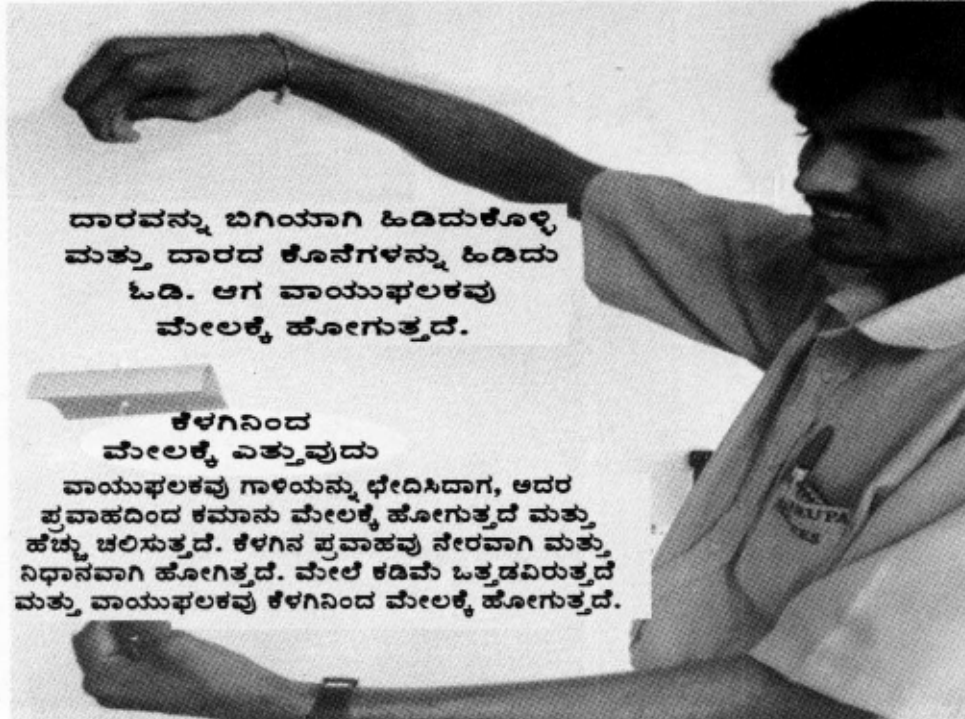
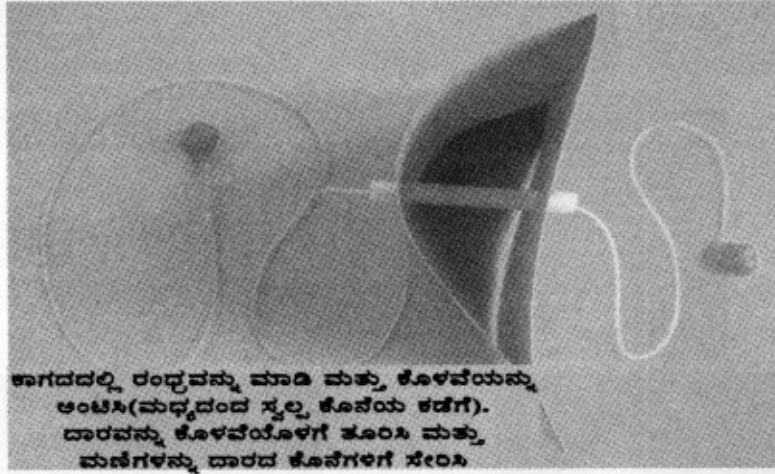
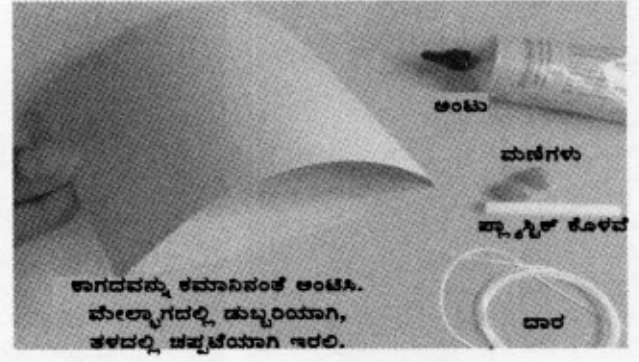
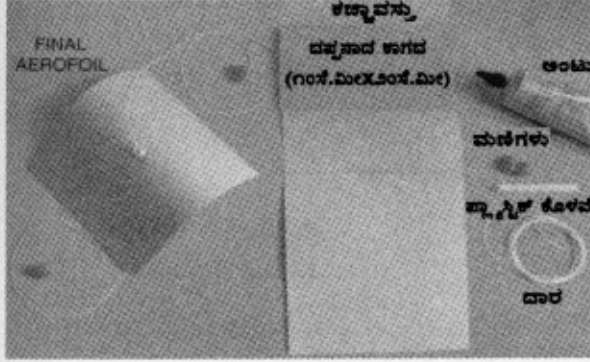
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE I-05 ವಾಯುಫಲಕ (Aerofoil) (ಏರೋಫಾಯ್ಲ್)

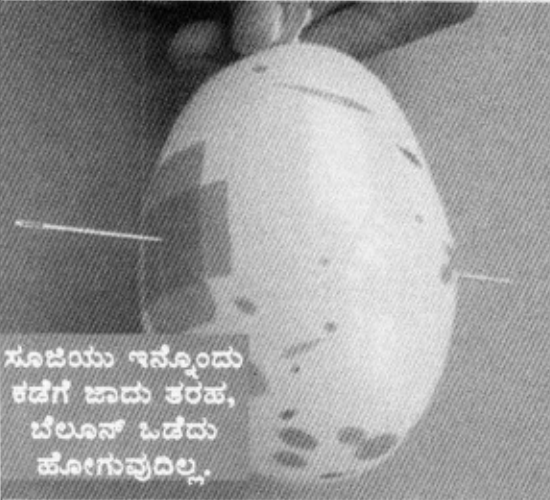
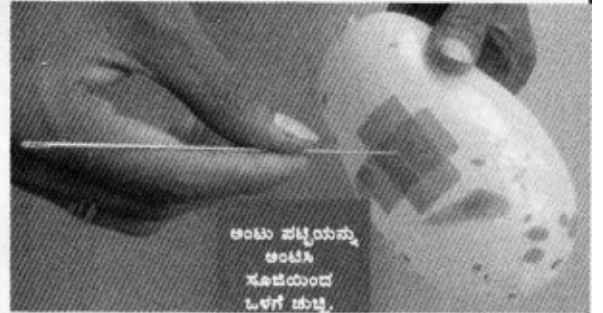
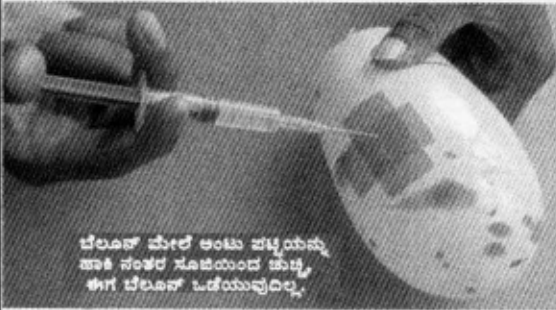
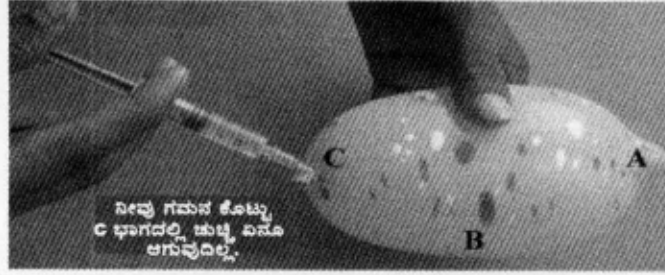
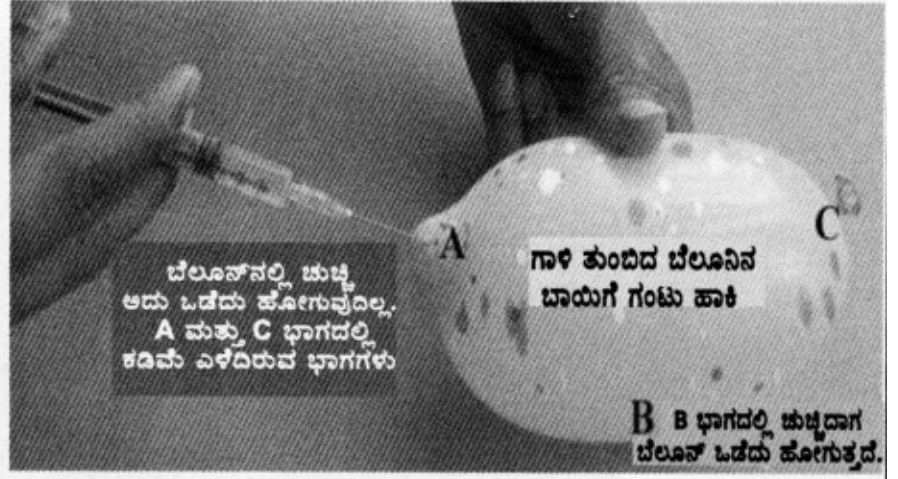
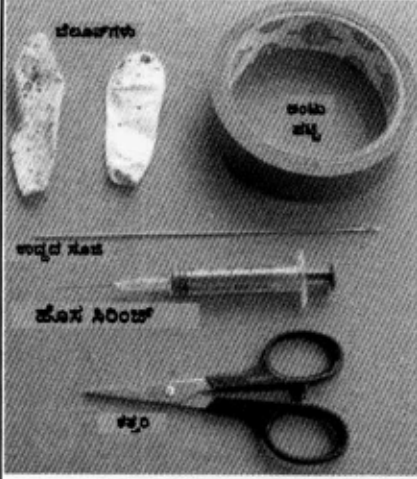
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE I-10 ಬೆಲೂನಿಗೆ ಚುಚ್ಚುಸೂಜಿ (Injection to Balloon) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

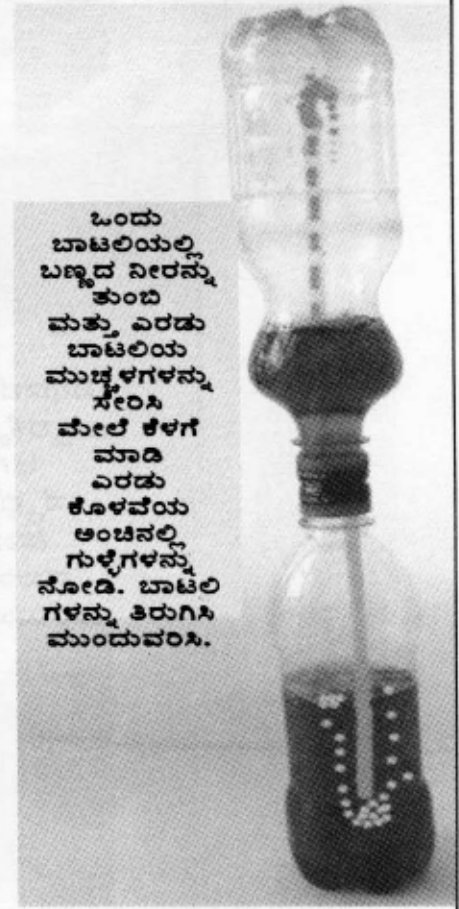
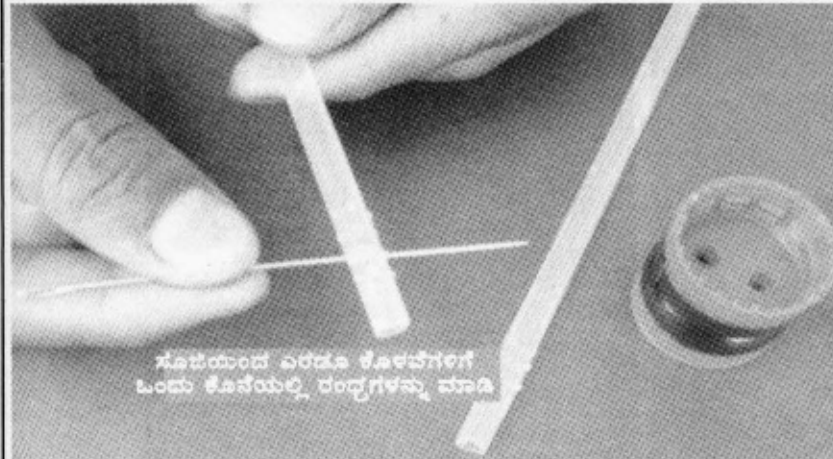
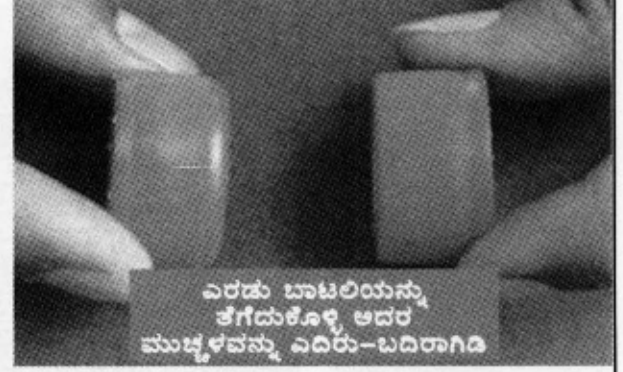
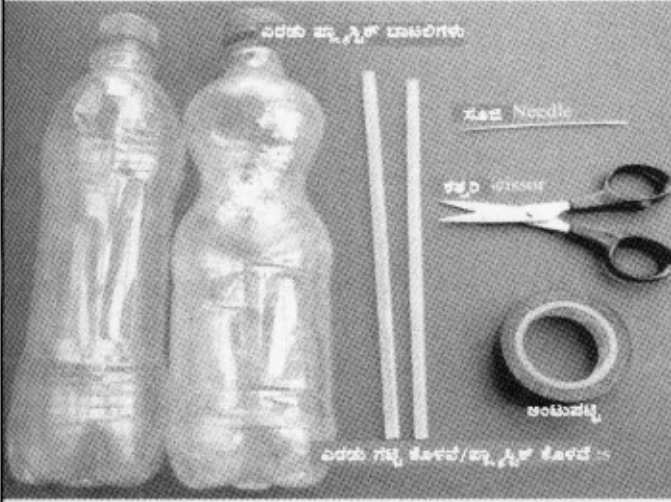


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE I-12 **ಗುಳ್ಳೆ ಬಾಟಲಿ (Bubbly Bottles)** **ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು**



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

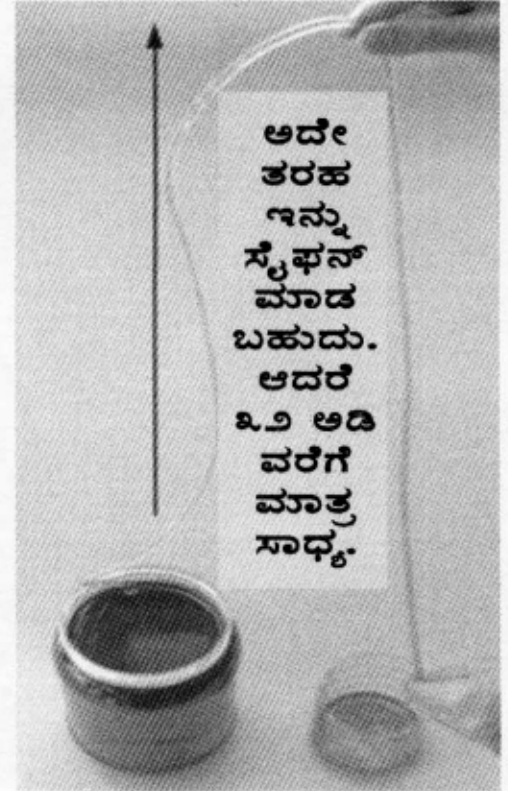
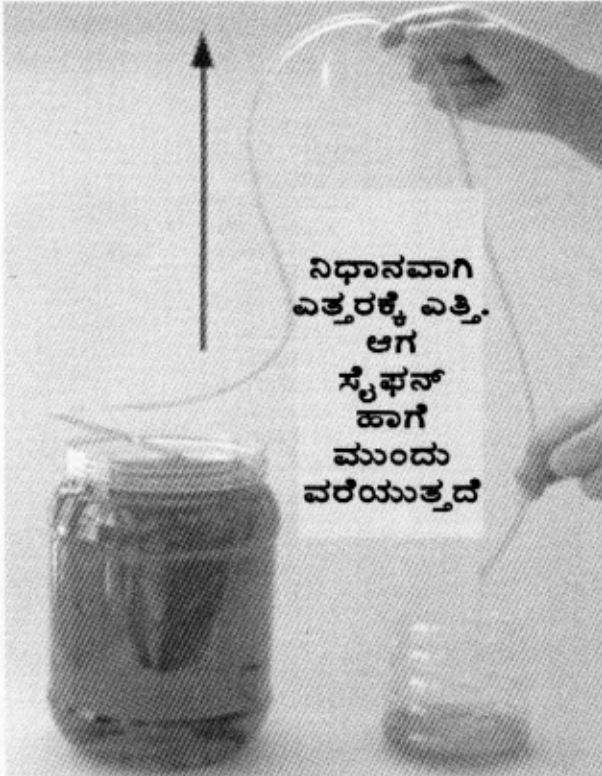
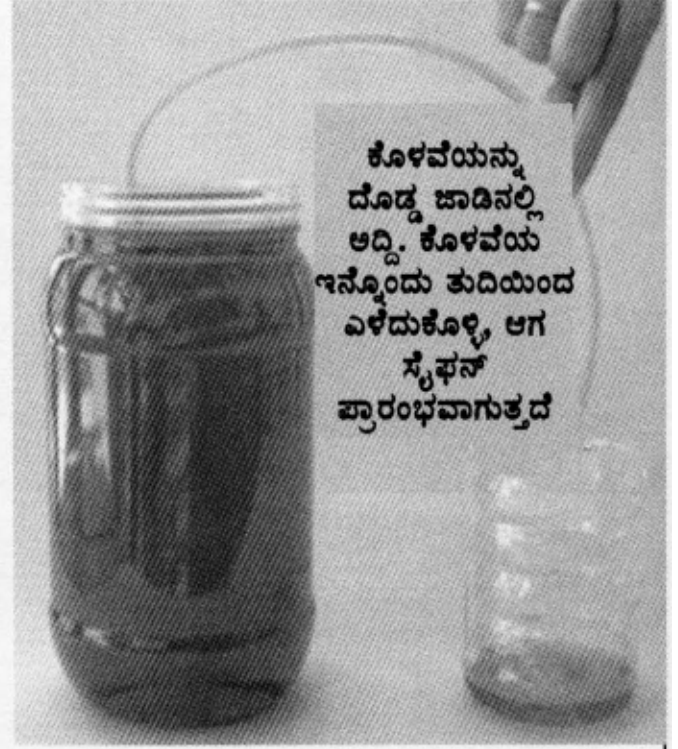
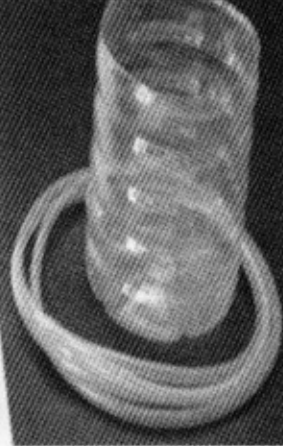
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE I-17 ಸೈಫನ್ (Syphon Height) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



**ಎತ್ತರದ
ಸೈಫನ್**

ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಎತ್ತರದ
ಎರಡು ಜಾಡಿಗಳು ಮತ್ತು
ಉದ್ದದ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಕೊಳವೆ



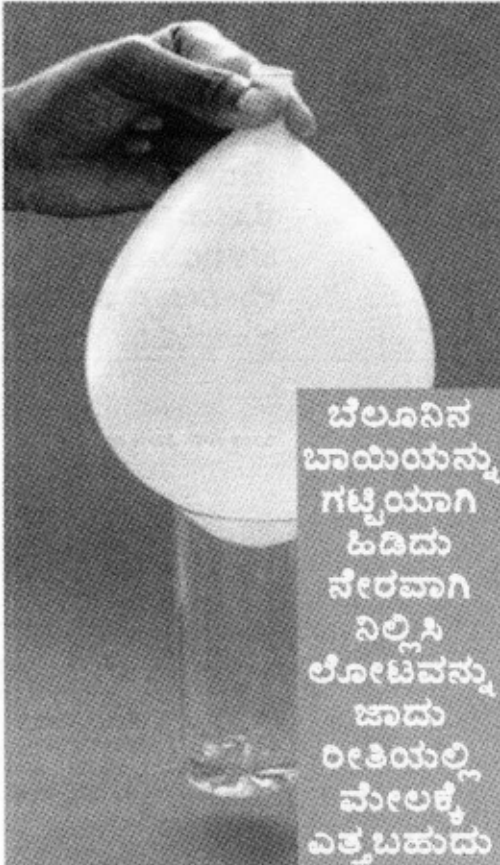
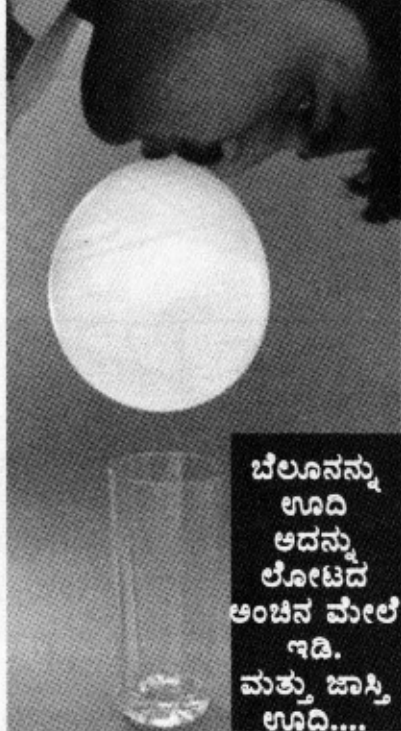
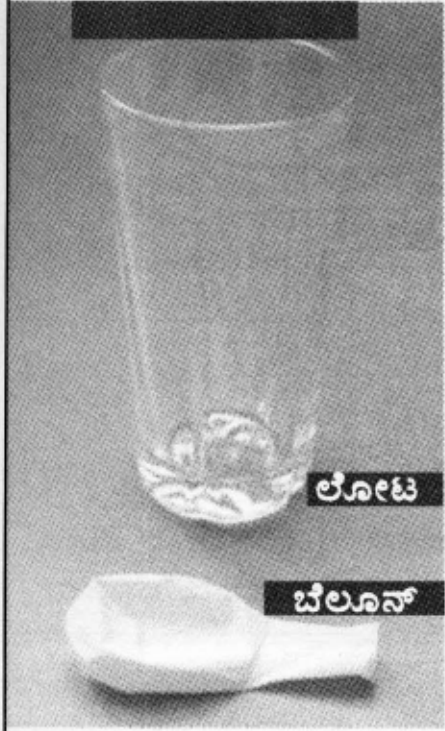
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE I-23 ಊದಿ ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ (Blow And Lift) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

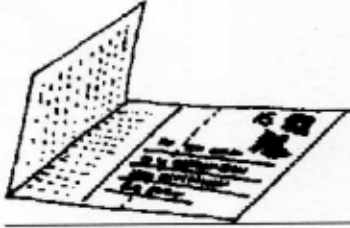


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

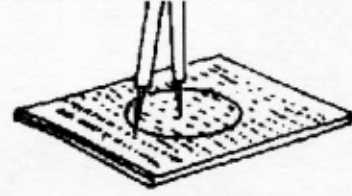
CODE J-01 ಬಣ್ಣಗಳ ಮಿಶ್ರಣ (Colour Mixer)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

೧. ಬೇಕಾಗುವ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು : ಹಳೆಯ ಪೋಸ್ಟ್ ಕಾರ್ಡ್, ಕಾರ್ಡ್ ಶೀಟ್, ಒತ್ತು ಗುಂಡಿ ಸೂಜಿ, ದಾರ, ಭಾಜಕ, ಕತ್ತರಿ, ಗೋಂದು, ವಿವಿಧ ಜೆಲಟಿನ್ ಕಾಗದ (ಬಣ್ಣಗಳು ನೀಲಿ, ಕೆಂಪು ಮತ್ತು ಹಳದಿ)



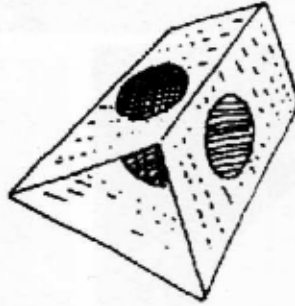
೨. ಪೋಸ್ಟ್ ಕಾರ್ಡ್‌ನ್ನು ಮೂರು ಸಮಭಾಗಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿ.



೨. ಪೋಸ್ಟ್ ಕಾರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಜಕದಿಂದ ಮೂರು ಕಿಟಕಿಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದು ಮಾಡಿ.



೪. ಬಣ್ಣದ ಜೆಲಟಿನ್ ಕಾಗದವನ್ನು ಮೂರು ಕಿಟಕಿ ಆಕಾರಕ್ಕೆ ಅಂಟಿಸಿ. ನೀಲಿ ಬಣ್ಣವು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರಲಿ ಕೆಂಪು ಮತ್ತು ಹಳದಿ ಎರಡು ಬದಿಯಲ್ಲಿರಲಿ. ಈ ಮೂರು ಕಿಟಕಿಗಳು ಒಂದೇ ಕಡೆಯಿಂದ ನೋಡುವಂತಿರಲಿ



೫. ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಲಿ ಬಣ್ಣದ ಮೇಲಿಟ್ಟಾಗ ನೀವು ನೇರಳೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೋಡುವಿರಿ. ಅದೇ ತರಹ ಹಳದಿಯನ್ನು ನೀಲಿ ಬಣ್ಣದ ಮೇಲಿಟ್ಟಾಗ ಹಸಿರು ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೋಡುವಿರಿ.

ಬಣ್ಣಗಳ ಮಿಶ್ರಣ



ನೀಲಿ ಬಣ್ಣದ ಮೇಲೆ ಹಳದಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ, ಅಗ ಹಸಿರು ಬಣ್ಣ ಬರುತ್ತದೆ!

ಬಣ್ಣಗಳ ಮಿಶ್ರಣ



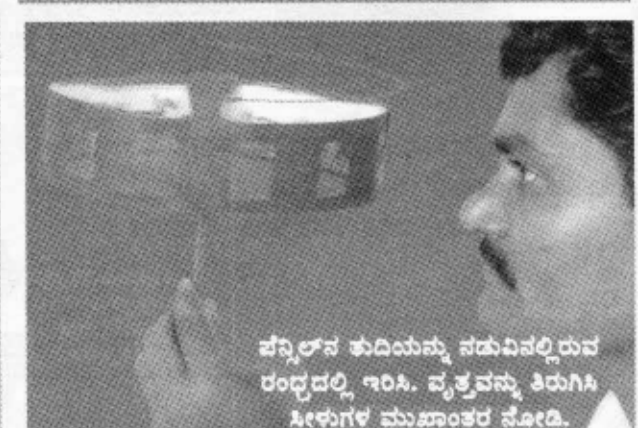
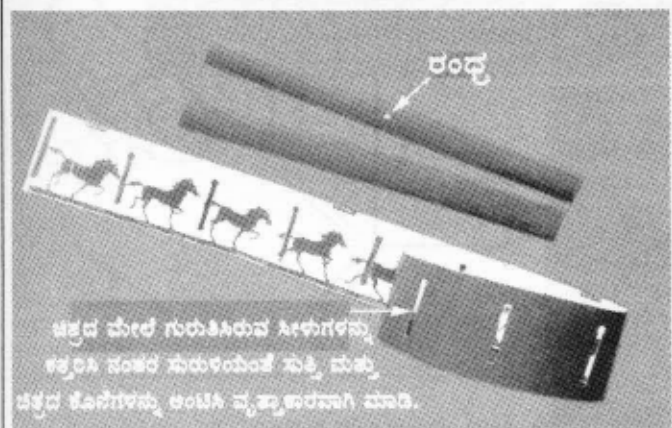
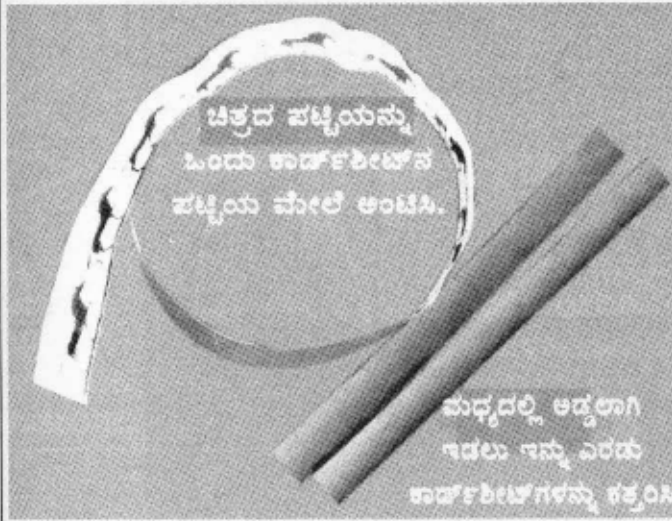
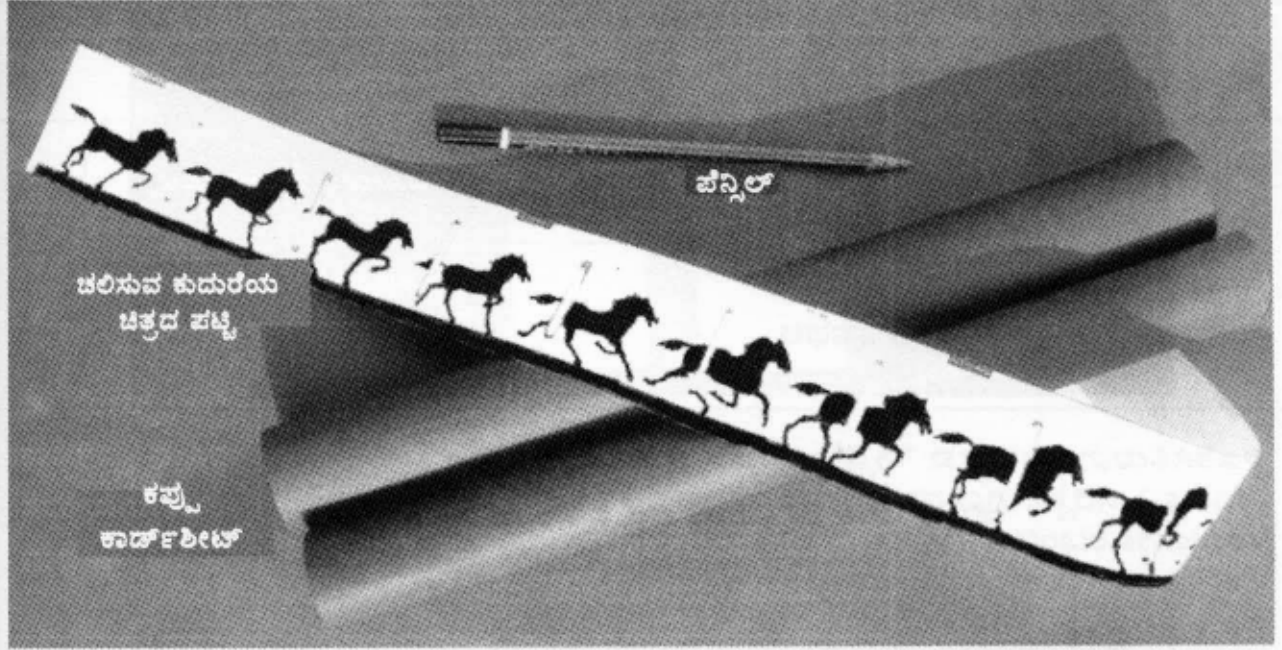
ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದ ಕಿಟಕಿಯ ಮೇಲೆ ನೀಲಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ, ಅಗ ನೇರಳೆ ಬಣ್ಣ ಬರುತ್ತದೆ!

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

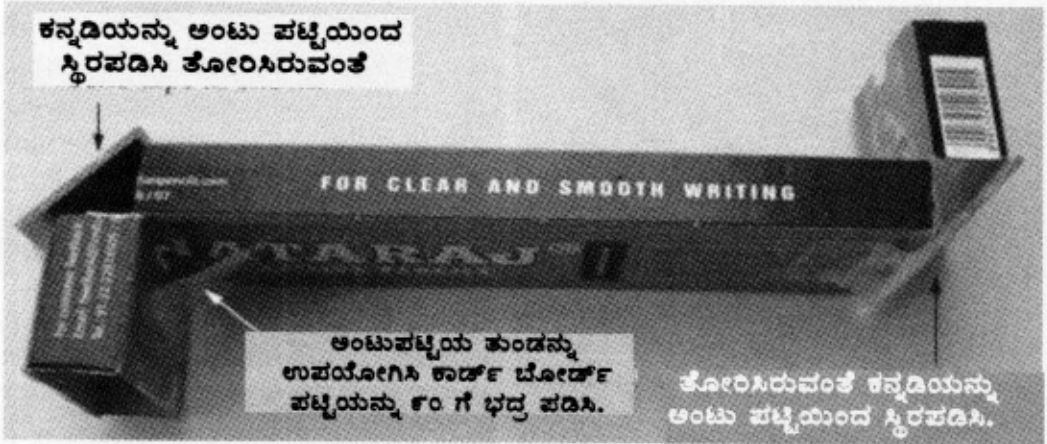
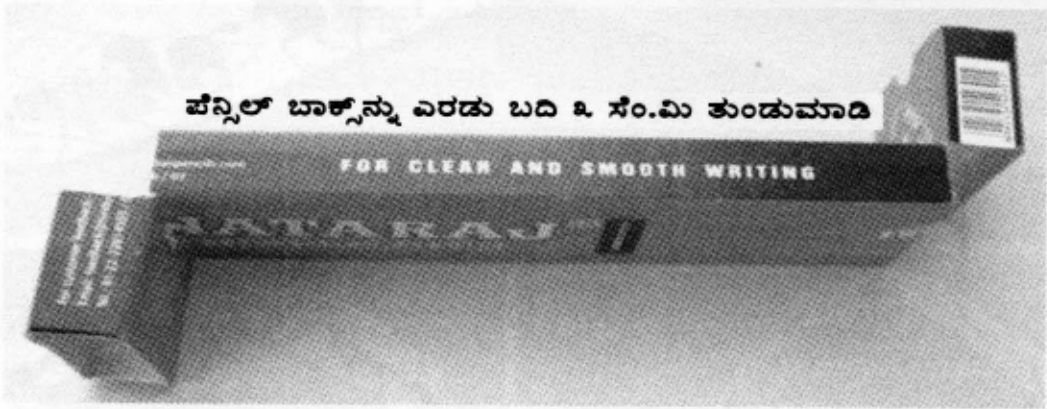
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE J-04 ಚಲಿಸುವ ಕುದುರೆ (Running Horse) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE J-05 ಪರಿದರ್ಶಕ (ಪೆರಿಸ್ಕೋಪ್) (Periscope) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

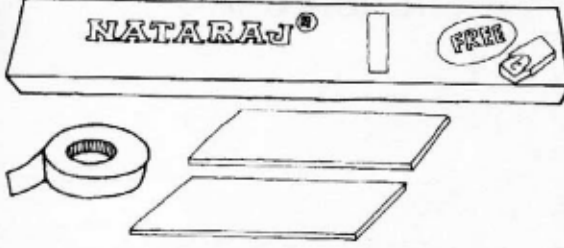
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE J-05A

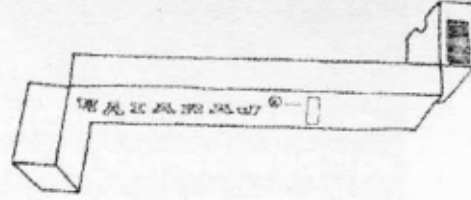
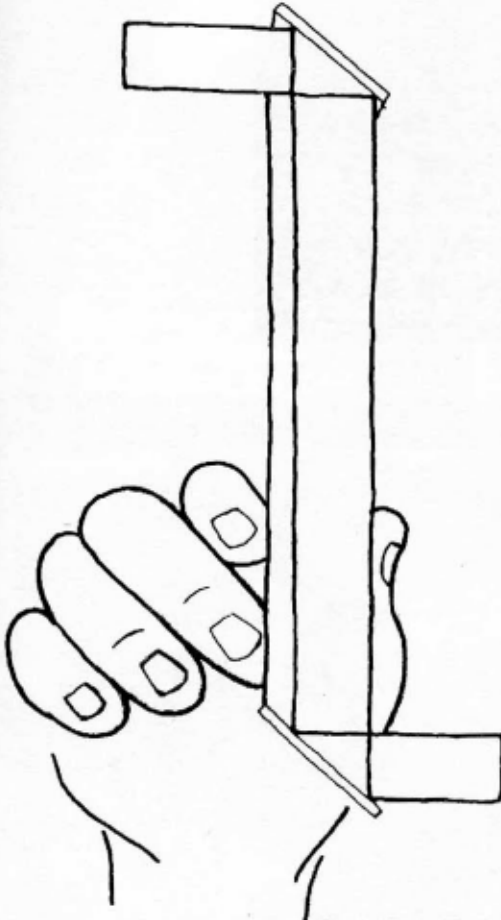
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಡಬ್ಬದ ಪರಿದರ್ಶಕ
 ಈ ಸರಳ ಪರಿದರ್ಶಕವನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದವರು ಸಂಜಯ್ ಕಪೂರ್.
 ಇದಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ವಸ್ತುಗಳು ಕಡಿಮೆ ಮತ್ತು ಉಪಯುಕ್ತ.

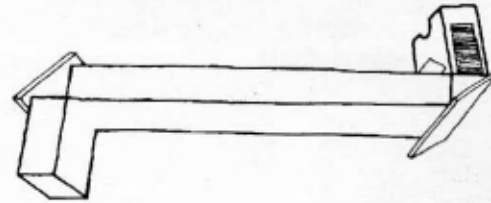


೧. ಬೇಕಾಗುವ ವಸ್ತುಗಳು ಕಾರ್ಡ್ ಶೀಟ್ ನಿಂದ ತಯಾರಾದ ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಡಬ್ಬ, ಎರಡು ಆಯತಾಕಾರದ ಕನ್ನಡಿಗಳು, ಅಂಟುಪಟ್ಟಿ, ಕಾಗದ ಕತ್ತರಿಸುವ ಚಾಕು, ಅಥವಾ ಕತ್ತರಿ.

೨. ೨.೫ ಸೆಂ.ಮಿ ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಡಬ್ಬವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ ಅದನ್ನು ಮೂರು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಿ (ಒಂದು ದೊಡ್ಡದು ಎರಡು ಚಿಕ್ಕದು) ಲಂಬಕೋನಾಕಾರಕ್ಕೆ ಮಣಿಸಿ ಕತ್ತರಿಸಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ.



೩. ಅಂಟು ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಕನ್ನಡಿಗಳನ್ನು ಭದ್ರಪಡಿಸಿ. ಕನ್ನಡಿಯ ಆಕಾರವು ಡಬ್ಬದ ಕಡೆಗೆ ಮುಖವಾಗಿರಲಿ. ತುಂಡು ಮಾಡಿದ ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಡಬ್ಬವನ್ನು ಲಂಬಕೋನಾಕಾರಕ್ಕೆ ಇರುವಂತೆ ಜೋಡಿಸಿ.



೪. ಈಗ ಪರಿದರ್ಶಕವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ. ನೇರವಾಗಿ ಮತ್ತು ಕೆಳಗಿನ ಸಮಾನಾಂತರ ಕಿಟಕಿಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತರದ ವಸ್ತುವನ್ನು ನೋಡಬಹುದು.

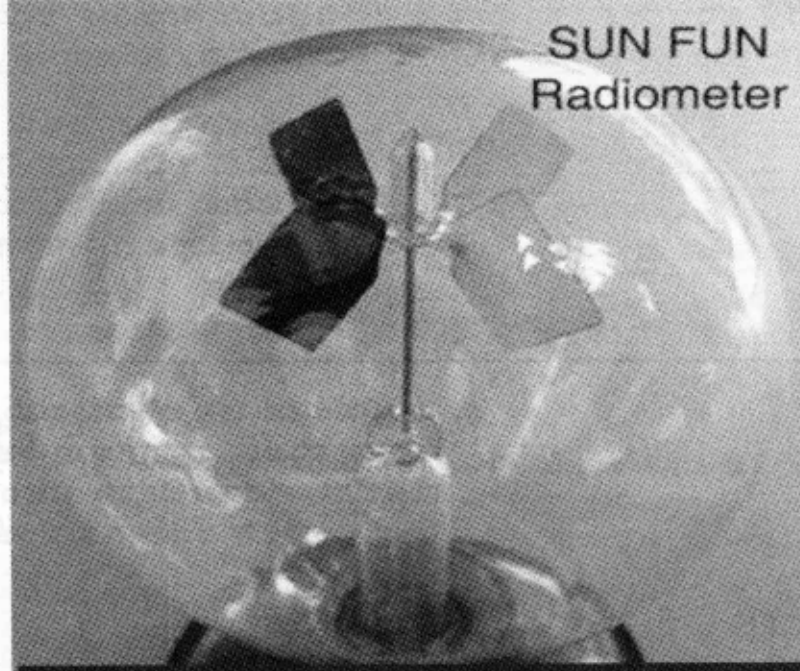


4

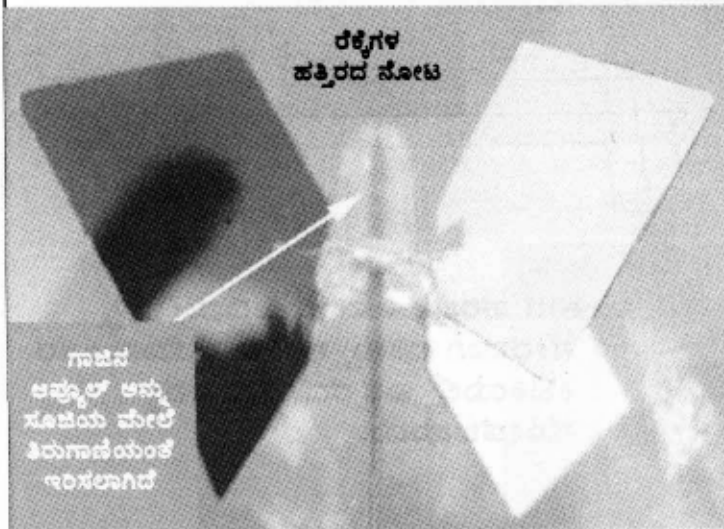
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE J-08 ರೇಡಿಯೋಮೀಟರ್ (Radio Meter) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

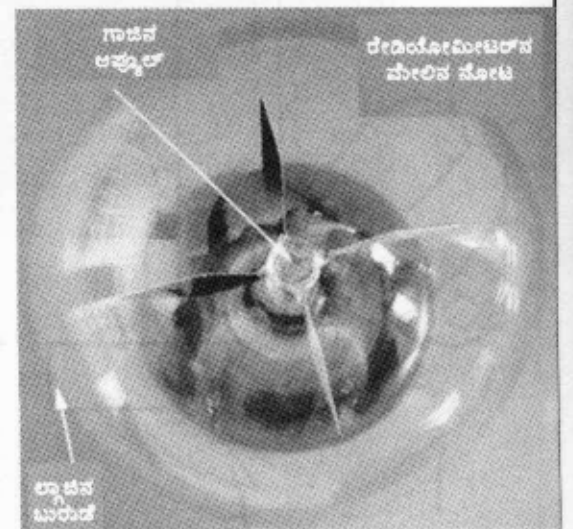


ಈ ಆಕರ್ಷಕವಾದ ರೇಡಿಯೋ ಮೀಟರ್ ಸೂರ್ಯನ ತಾಪದಿಂದ ತಿರುಗುತ್ತದೆ. ರೇಡಿಯೋಮೀಟರ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ರೆಕ್ಕೆಗಳು ಕಪ್ಪು ಮತ್ತು ಬಿಳಿಯ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಕಪ್ಪು ರೆಕ್ಕೆ ಸೂರ್ಯನ ಬೆಳಕನ್ನು ಹೀರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಸೂರ್ಯನ ಕಿರಣಗಳನ್ನು ಬಿಳಿಯ ರೆಕ್ಕೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಪ್ರತಿಬಿಂಬಿಸುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ರೆಕ್ಕೆಗಳು ತಿರುಗುತ್ತವೆ



ರೆಕ್ಕೆಗಳ
ಹತ್ತಿರದ ನೋಟ

ಗಾಜಿನ
ಆವೃತ ಅನ್ನು
ಸೂರ್ಯನ ಮೇಲೆ
ತಿರುಗಿಸಿದಾಗ
ಇಂತಿ



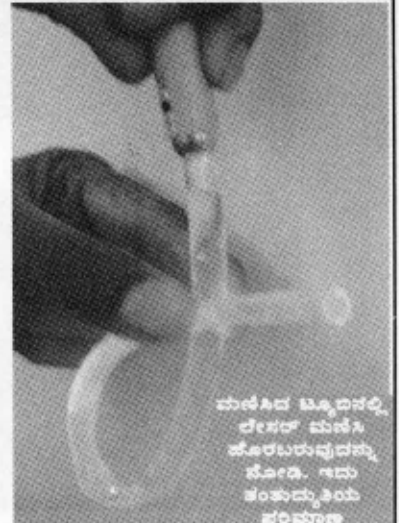
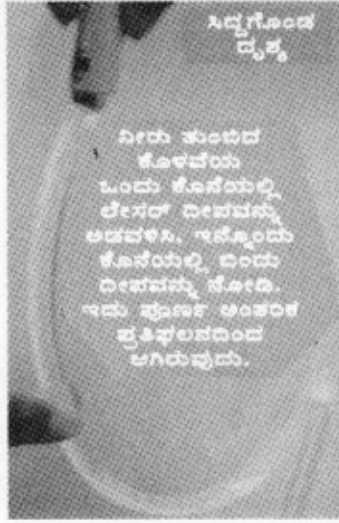
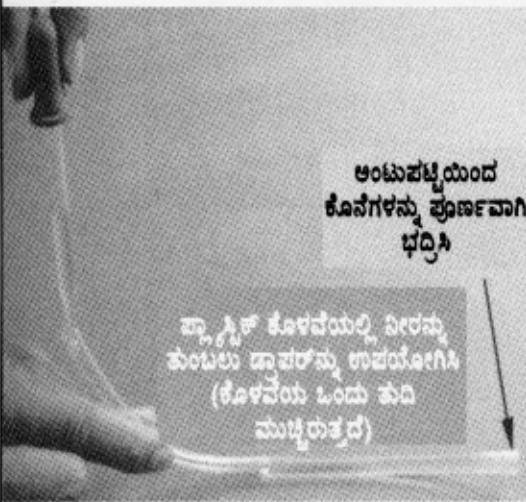
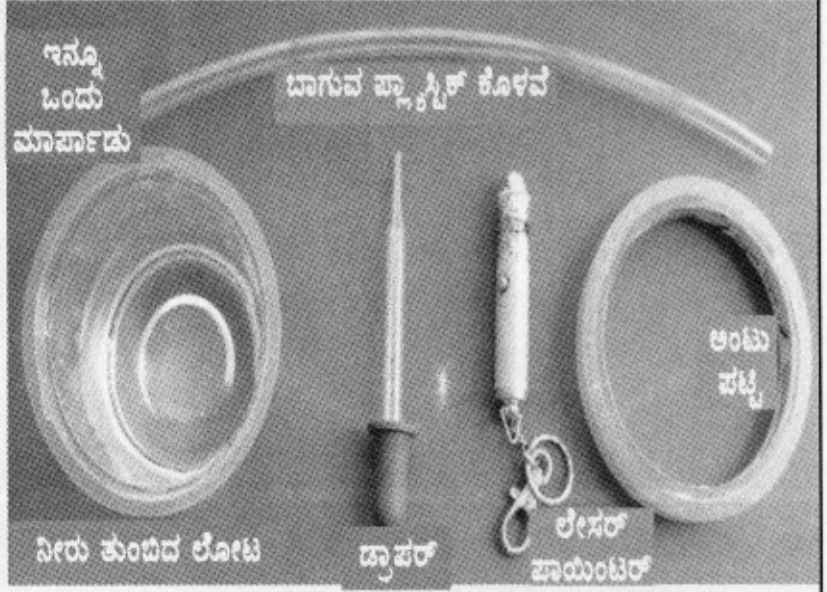
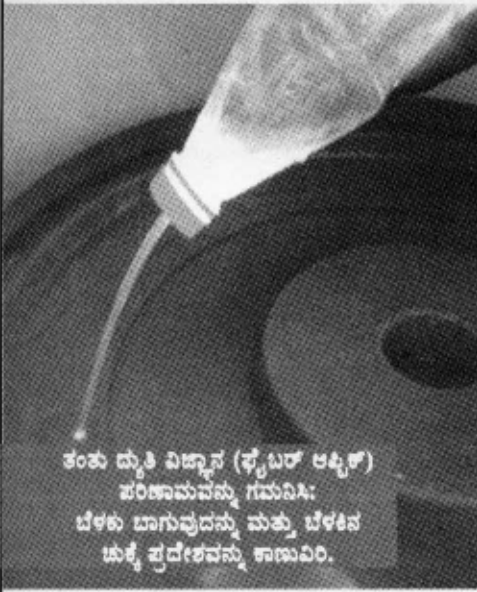
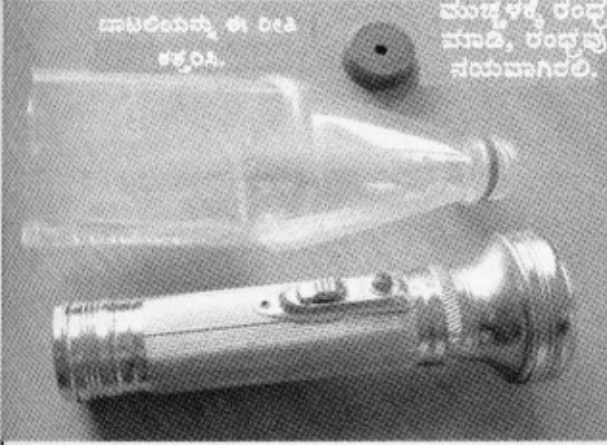
ಗಾಜಿನ
ಆವೃತ

ರೇಡಿಯೋಮೀಟರ್‌ನ
ಮೇಲಿನ ನೋಟ

ಲೂಪಿನ
ಮೂಲಕ

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ
CODE J-09 ತಂತು ದ್ಯುತಿ ವಿಜ್ಞಾನ (ಫೈಬರ್ ಆಪ್ಟಿಕ್) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು
(Fibre Optics)

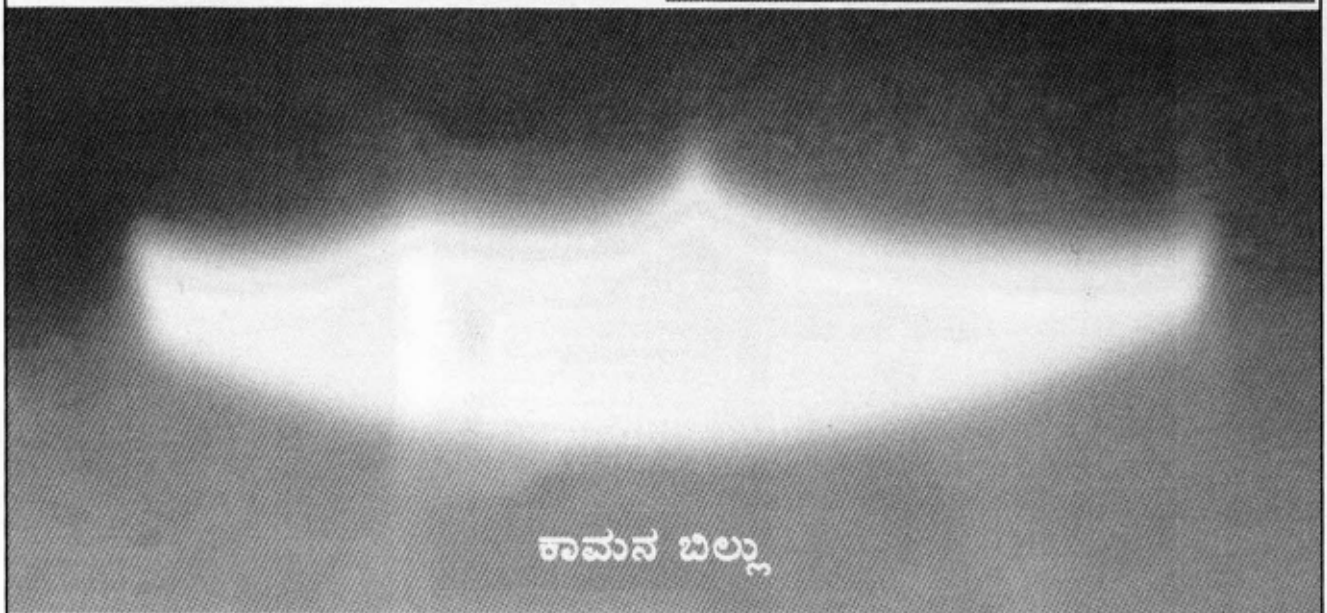
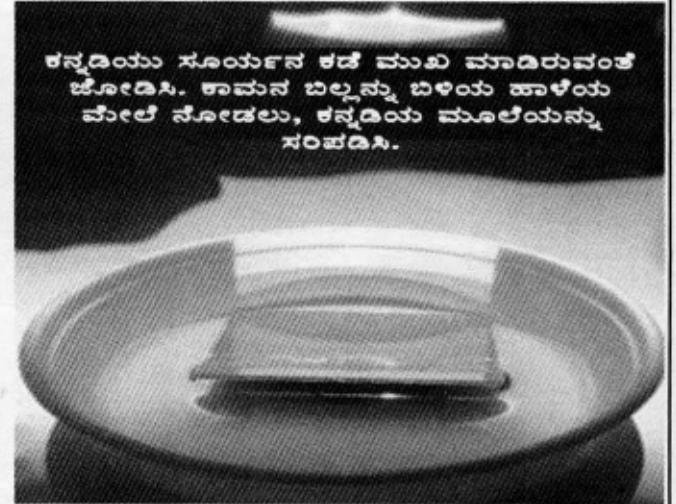
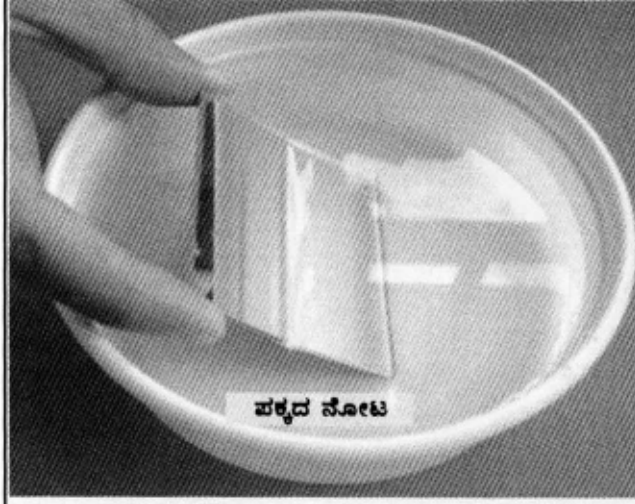
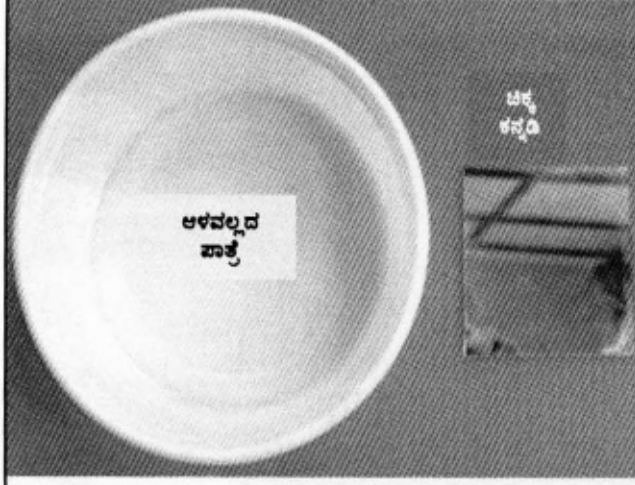


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE J-11 ಕಾಮನ ಬಿಲ್ಲು (Rainbow)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

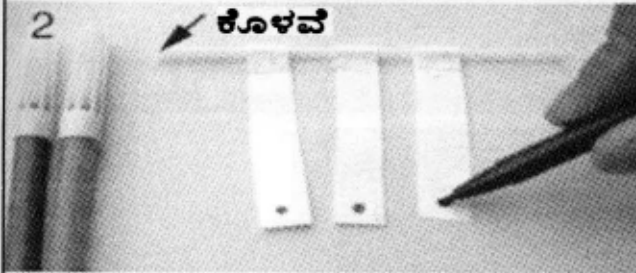
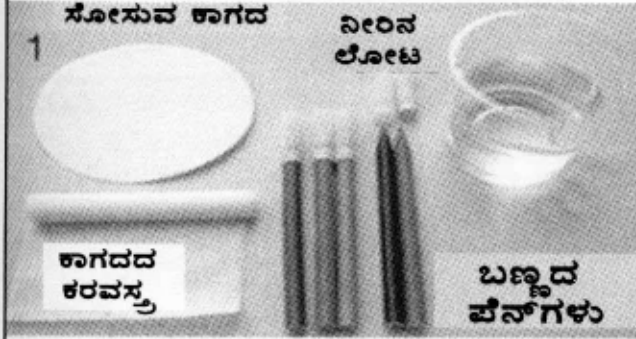


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

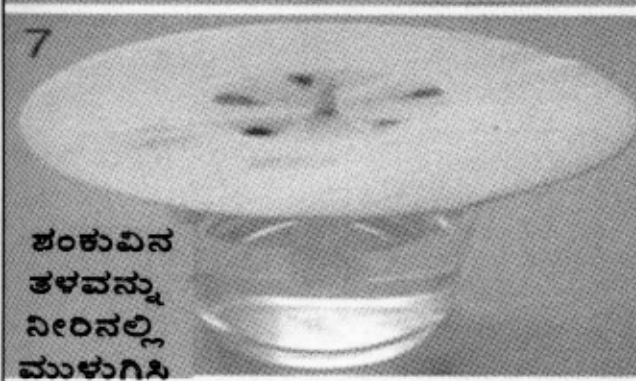
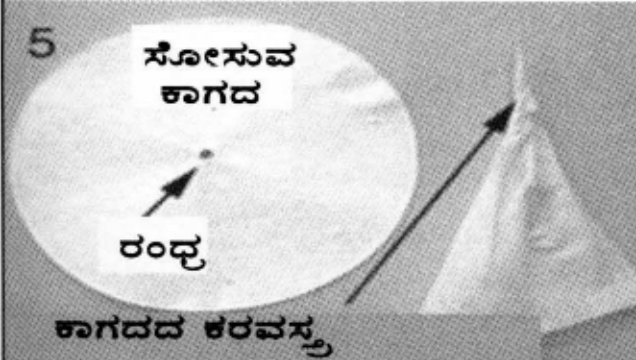
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE J-17 ವರ್ಣಕಲೇಖನ (ಕ್ರೋಮಾಟಾಗ್ರಫಿ) (Colour Chroma)

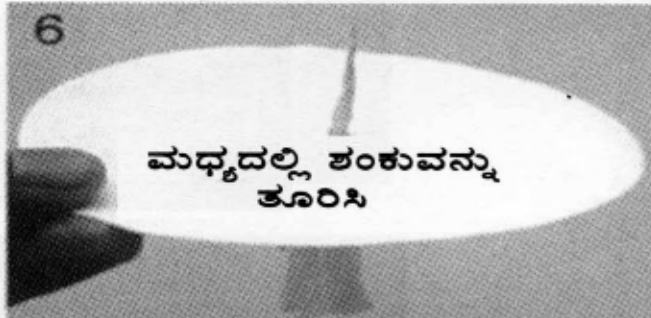
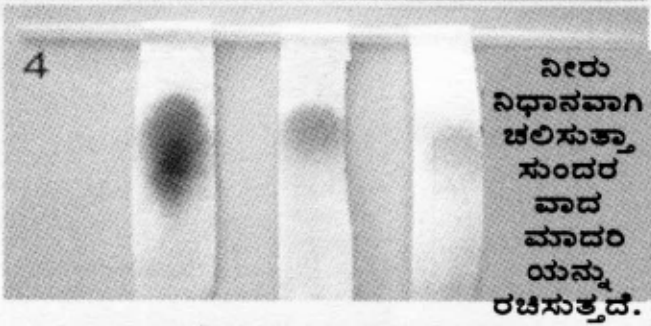
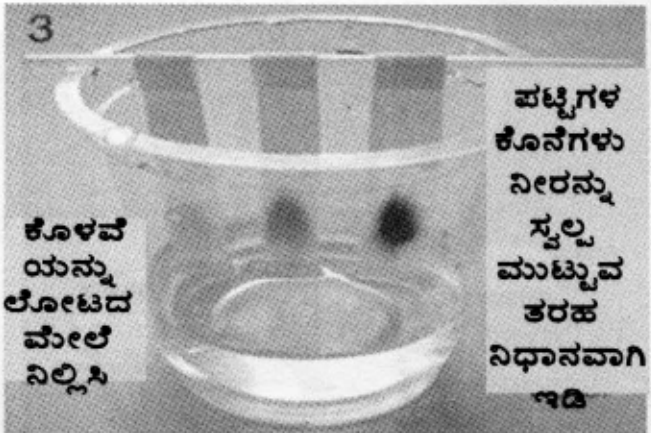
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಸೋಸುವ ಕಾಗದದ ಮೂರು ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಕೊಳವೆಗೆ ಅಂಟಿಸಿ. ಆ ಪಟ್ಟಿಗಳಿಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ಚುಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ



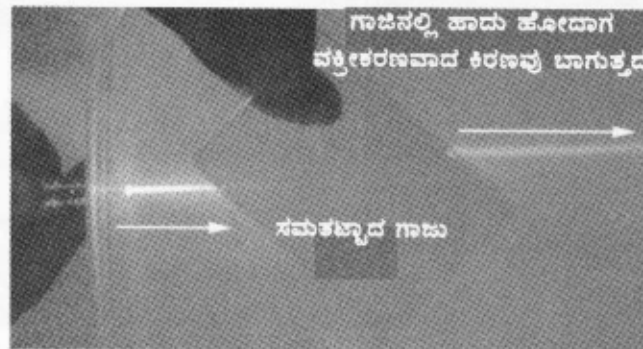
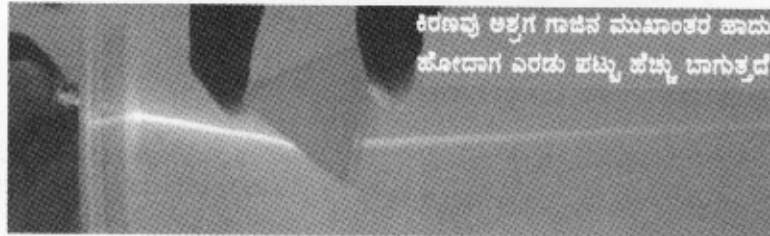
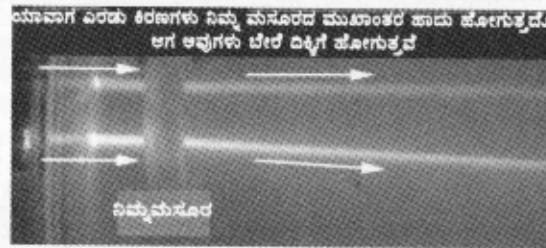
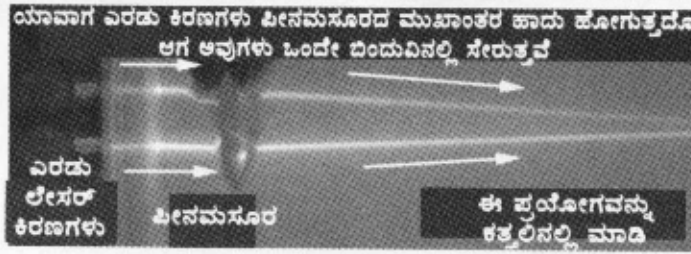
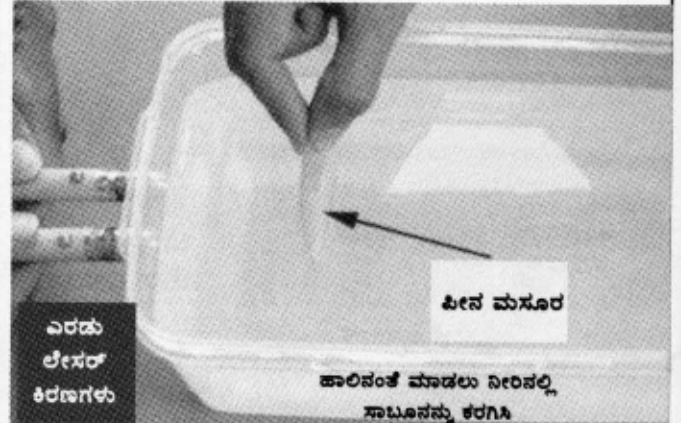
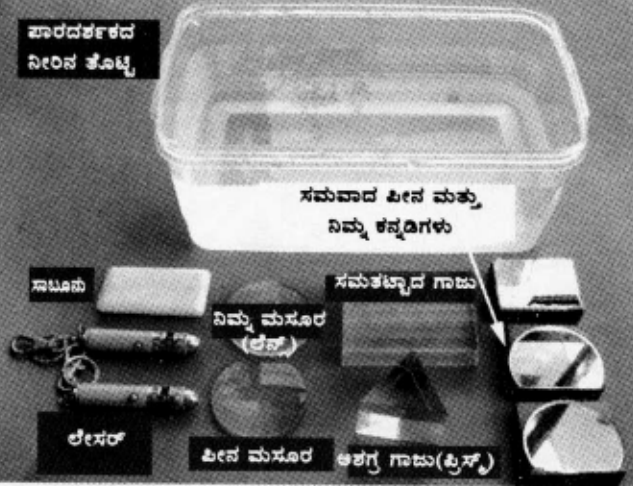
ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಬಣ್ಣಗಳ ಚುಕ್ಕೆಗಳನ್ನು ಇಡಿ.



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE J-18 ಬೆಳಕಿನ ಕಿರಣಗಳು (Light Expts.) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

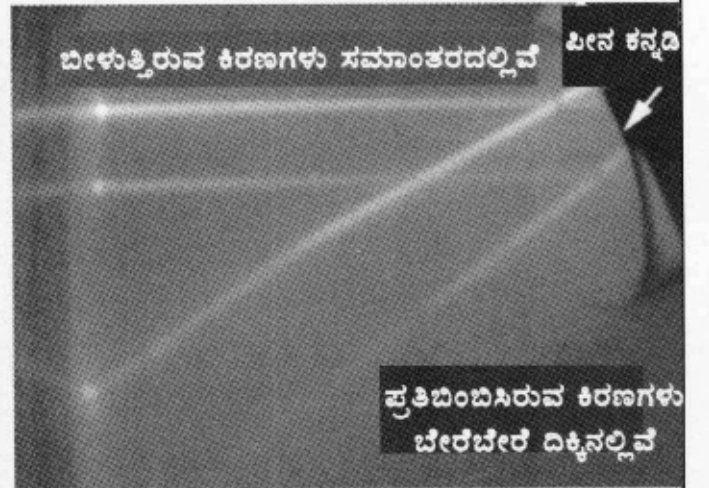
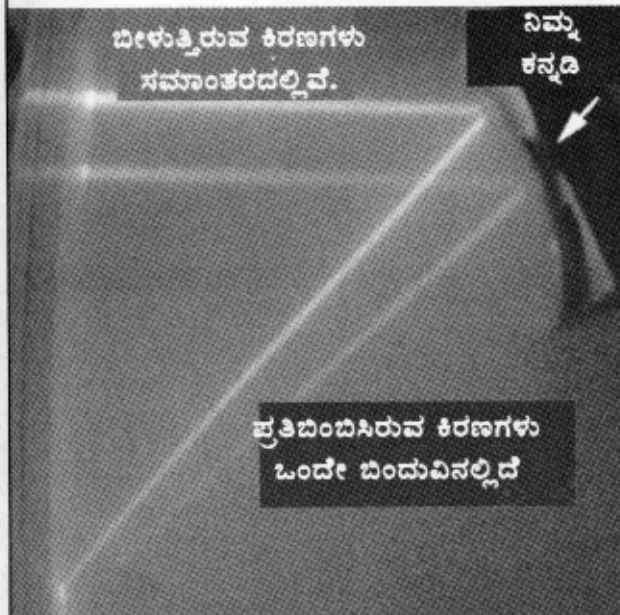
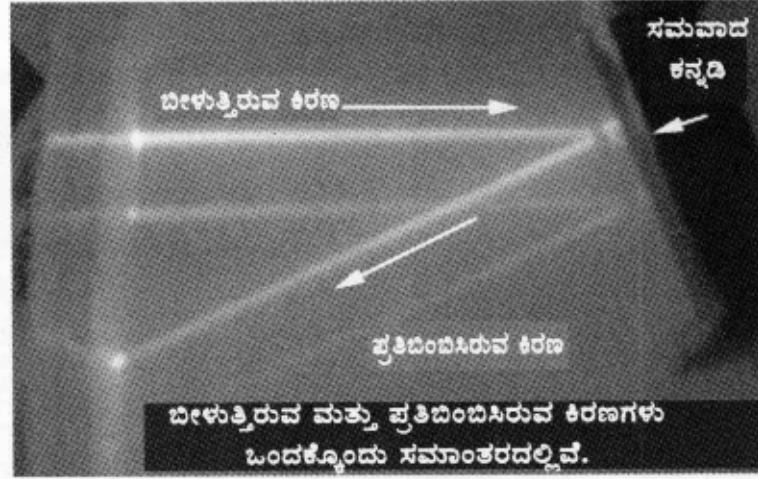
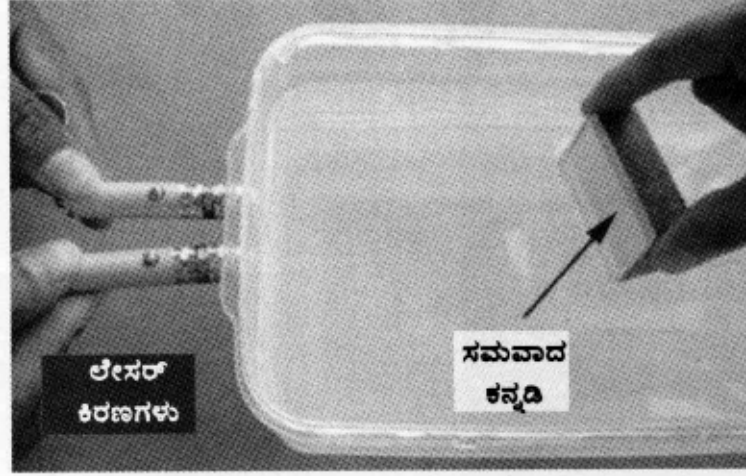


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE J-18A ಬೆಳಕಿನ ಕಿರಣಗಳು (Light Expts.) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



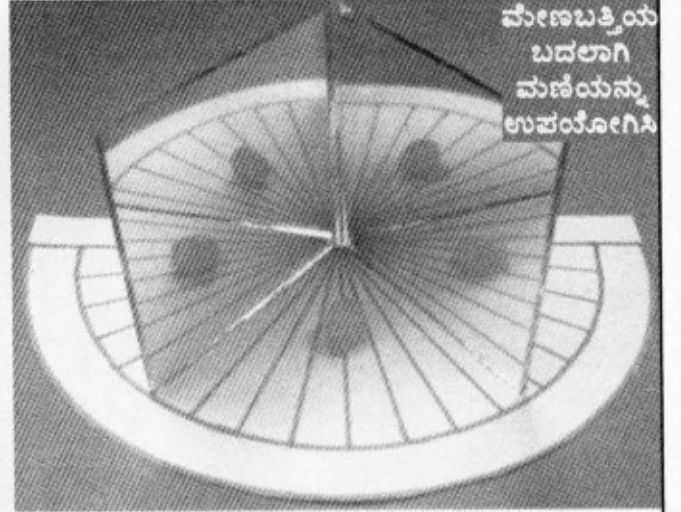
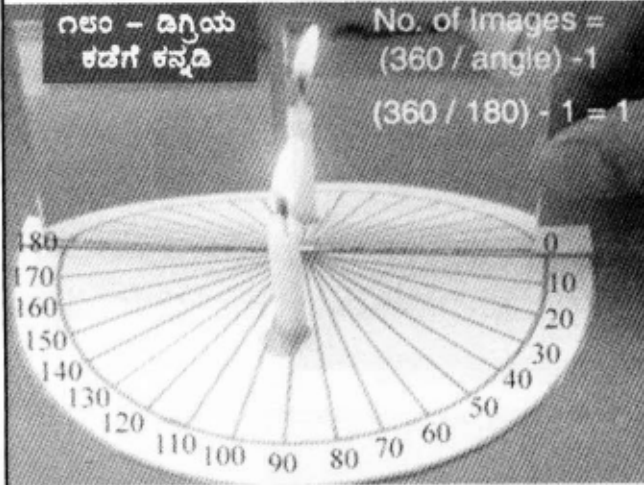
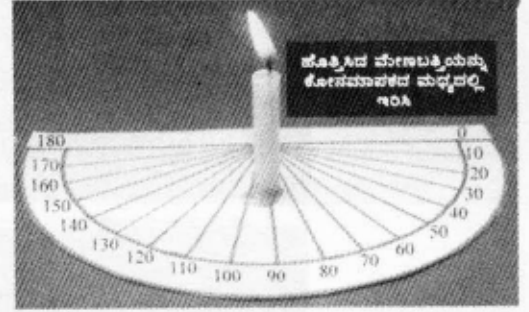
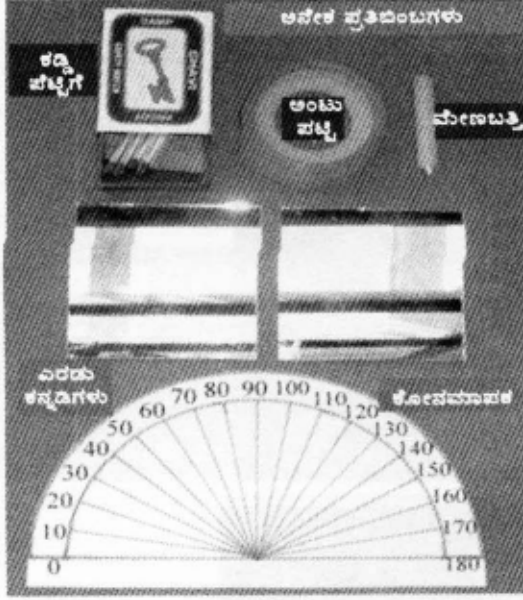
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE J-19 ಅನೇಕ ಪ್ರತಿಬಿಂಬ (Multiple Images) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



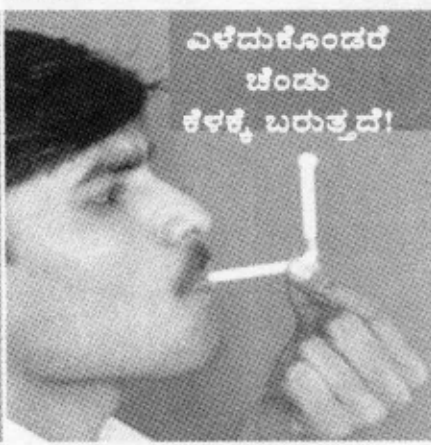
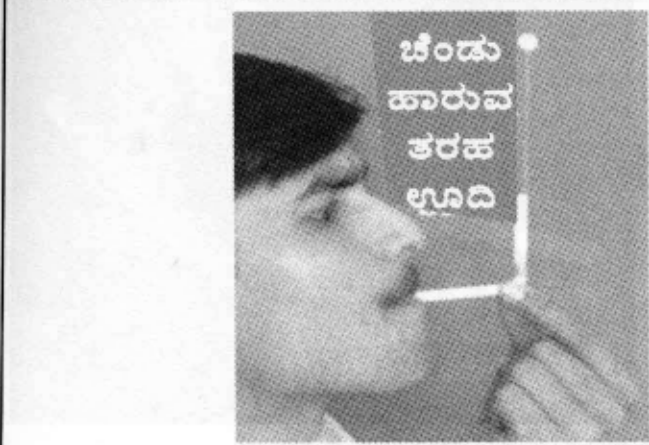
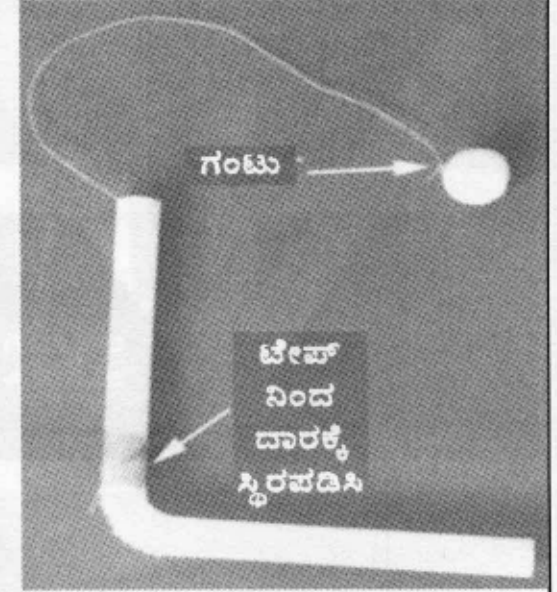
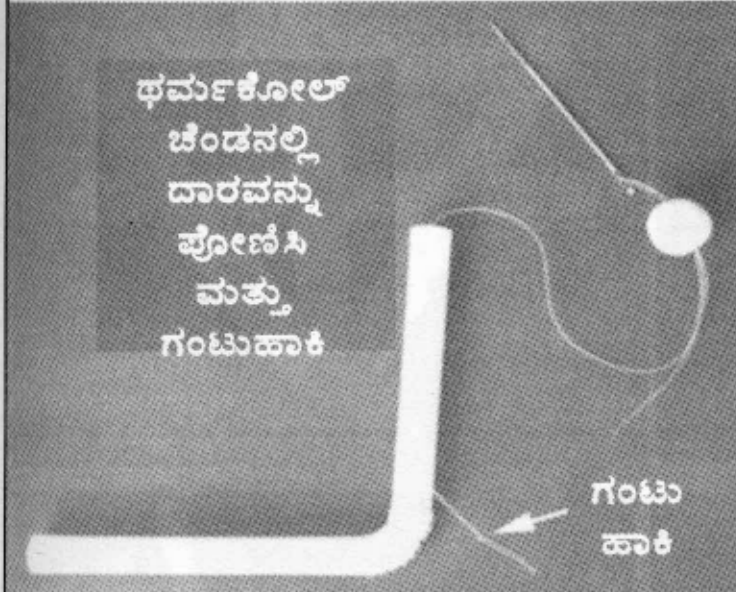
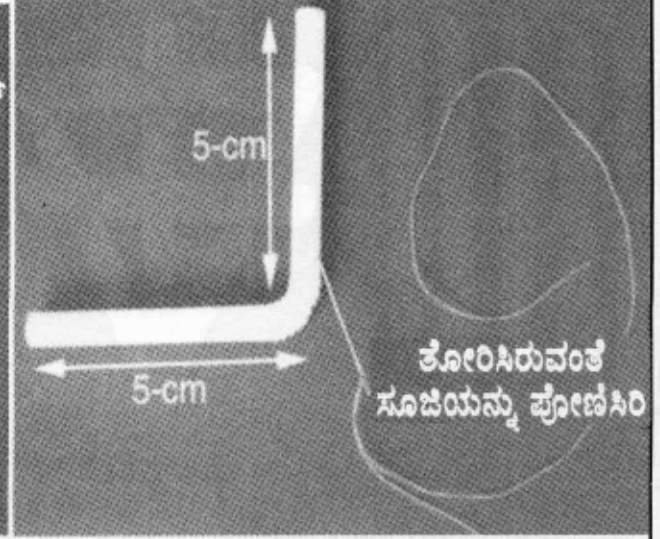
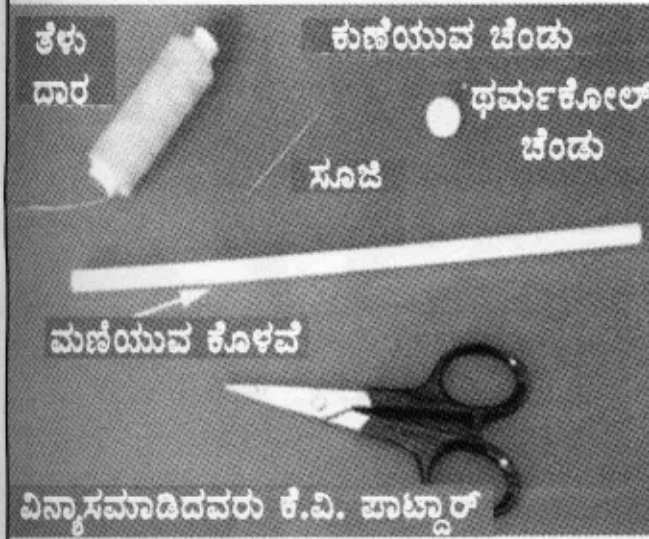
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

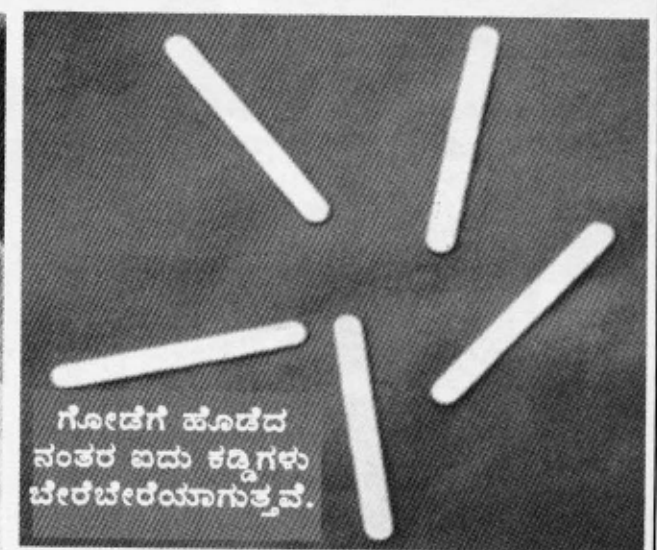
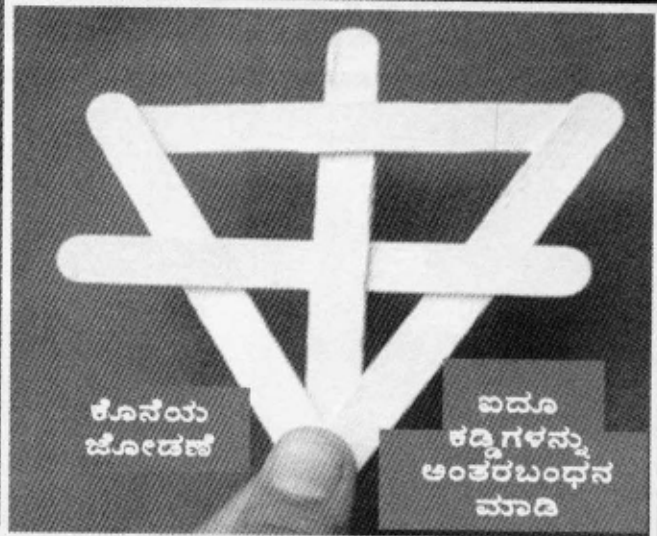
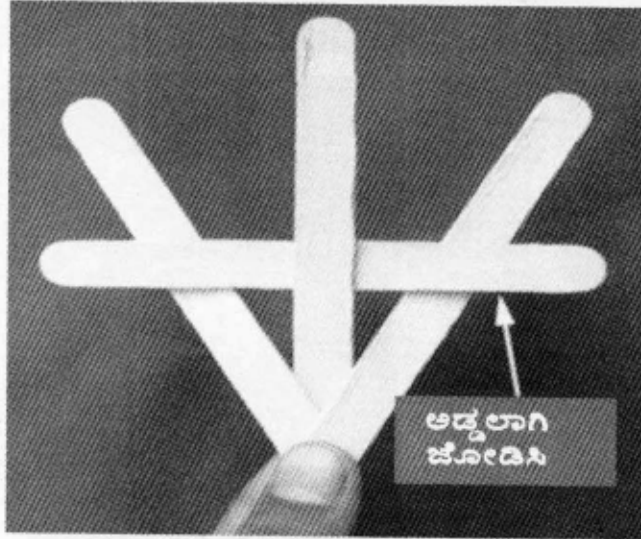
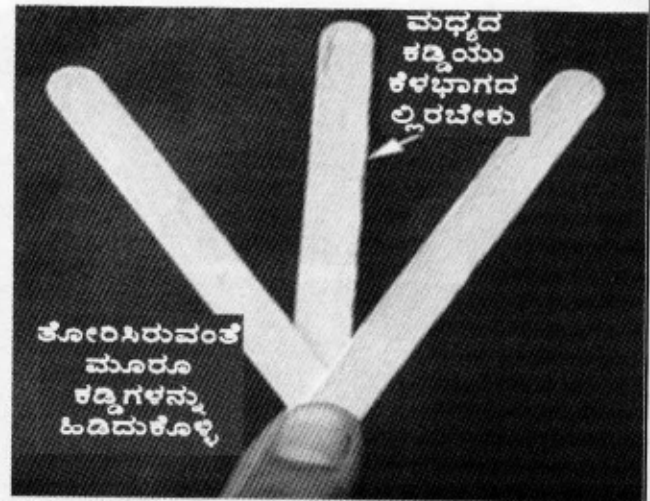
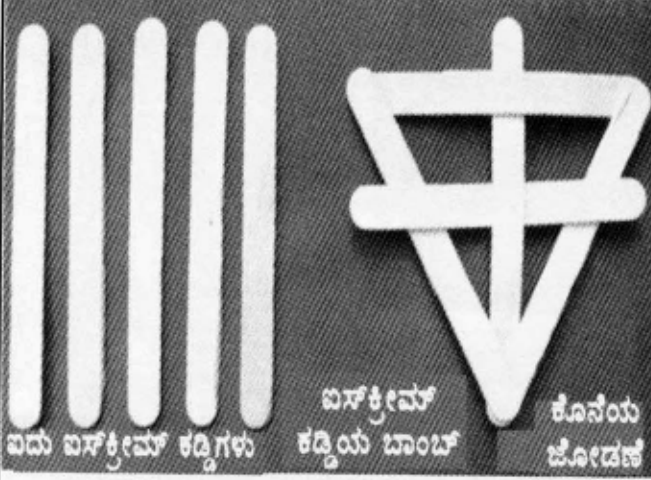
CODE K-08 ಕುಣಿಯುವ ಚೆಂಡು (UP-Down Ball) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE K-10 ಐಸ್‌ಕ್ರೀಮ್ ಕಡ್ಡಿ ಬಾಂಬ್ (Ice Cream Sticks Bomb) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



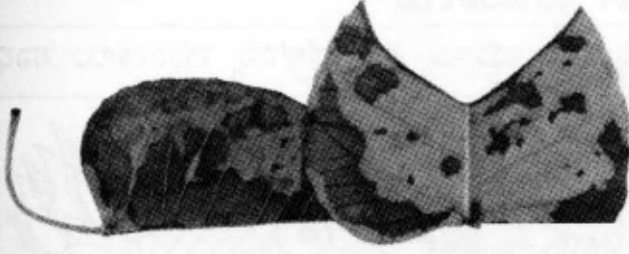
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

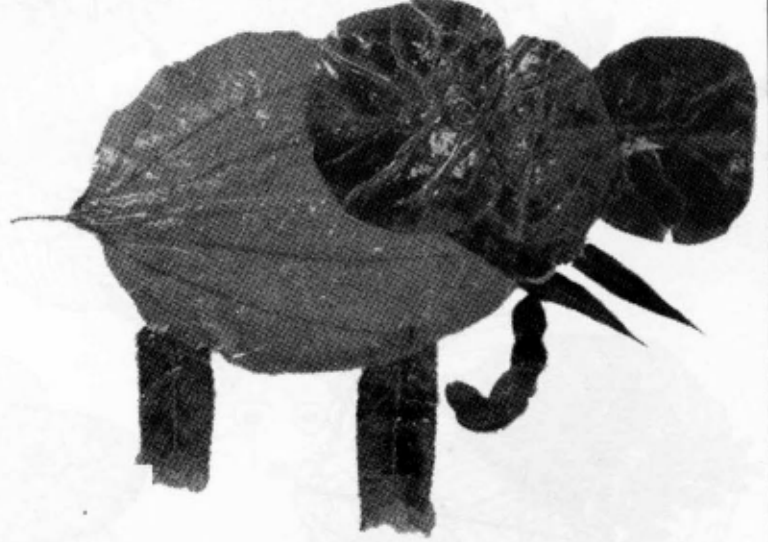
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE K-14 ಎಲೆ ಮೃಗಾಲಯ (Leaf Zoo)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

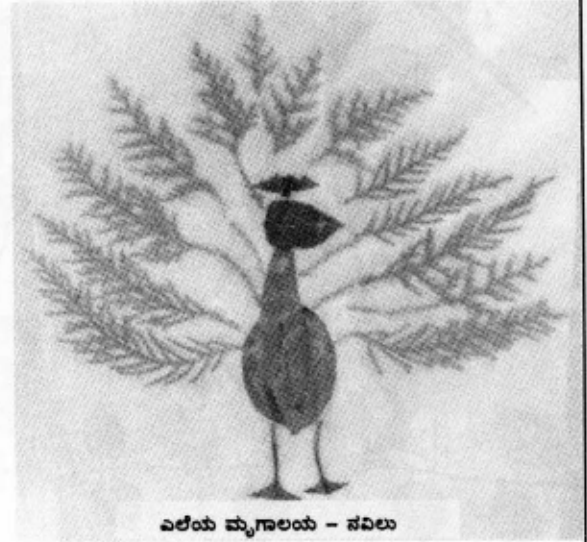


ಅರಳಿಮರ(ಅಪ್ಪದ್ರವ್ಯಕ್ಕೆ) ಎಲೆಗಳಿಂದ ಮಾಡಿರುವ ಬಿಕ್ಕು

ಎಲೆಯ ಮೃಗಾಲಯ - ಆನೆ



ಎಲೆಯ ಮೃಗಾಲಯ - ಮೊಲ



ಎಲೆಯ ಮೃಗಾಲಯ - ಸವಿಲು

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನುಳಿಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಟಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE K-14A ಎಲೆ ಮೃಗಾಲಯ (Leaf Zoo)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

ಎಲೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿನೋದ

ಎಲೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳು, ಪಕ್ಷಿಗಳು ಮತ್ತು ಕೀಟಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯ



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE K-14B ಎಲೆ ಮೃಗಾಲಯ (Leaf Zoo)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



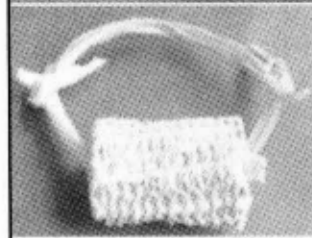
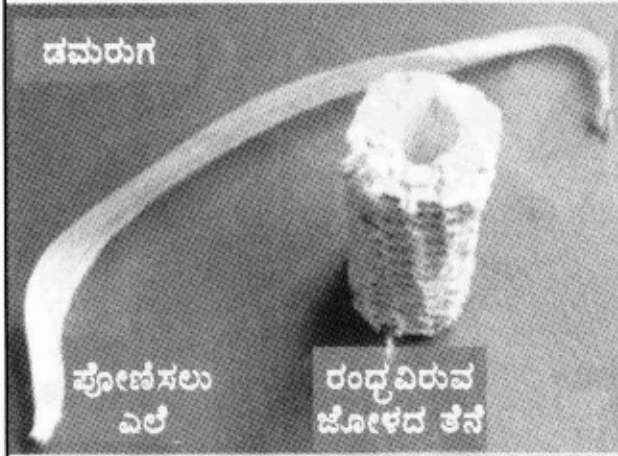
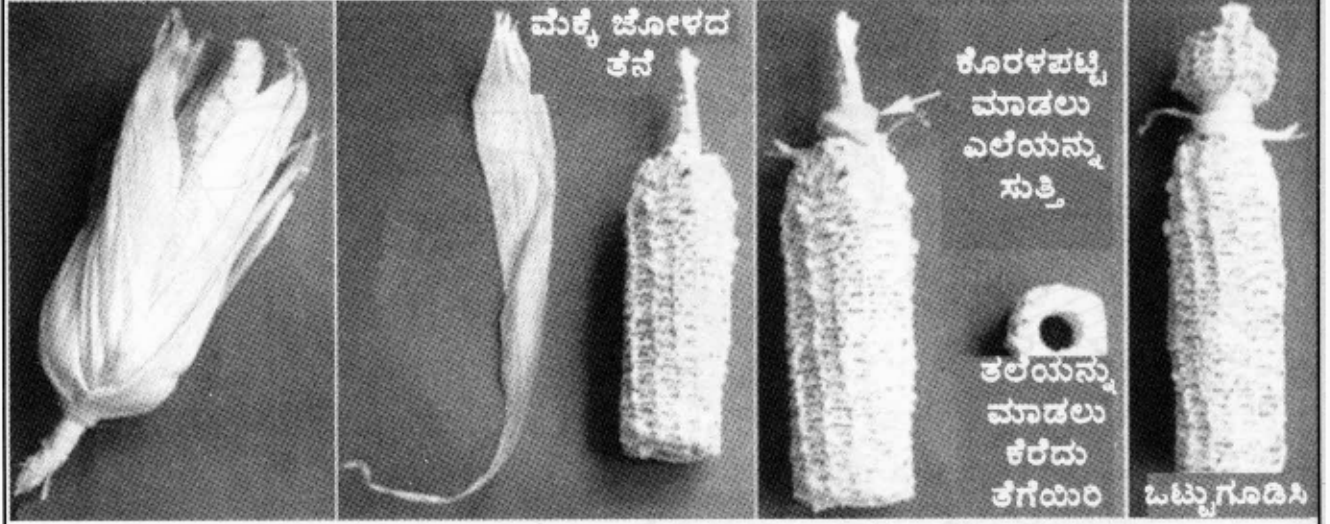
(Pix by Avinash Deshpande)

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE K-15 ಜೋಳದ ಡೊಂಬರ (Corn Drummer)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



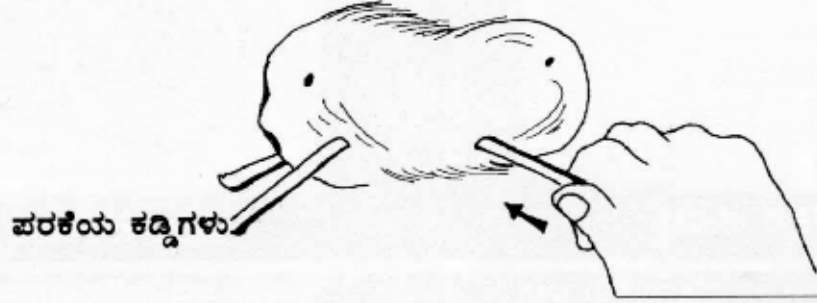
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

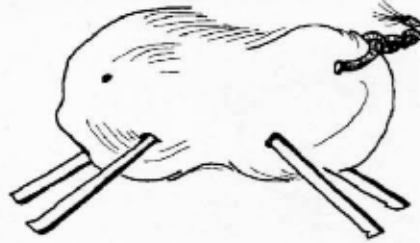
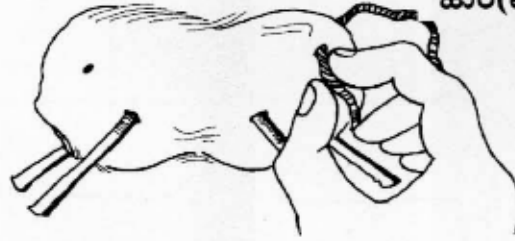
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE K-16 ಮಾವಿನ ವಾಟೆ ಪ್ರಾಣಿ (Mango Seed Animal) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

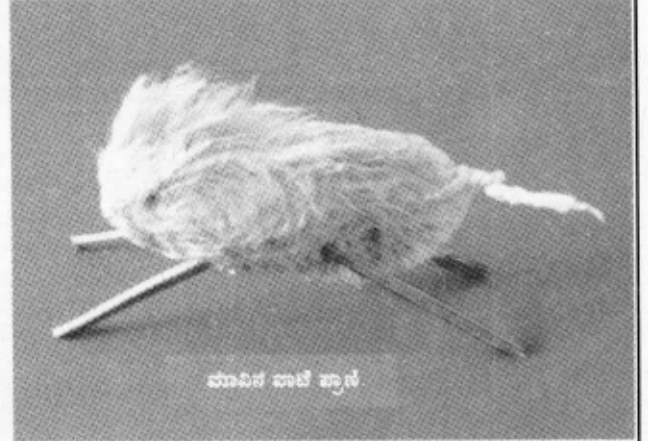
ಮಾವಿನ ವಾಟೆ ಪ್ರಾಣಿ



ಹುರಿ(ಟೈಲ್ಸ್ ದಾರ)



ಮಾವಿನ ವಾಟೆ ಪ್ರಾಣಿ



ಮಾವಿನ ವಾಟೆ ಪ್ರಾಣಿ

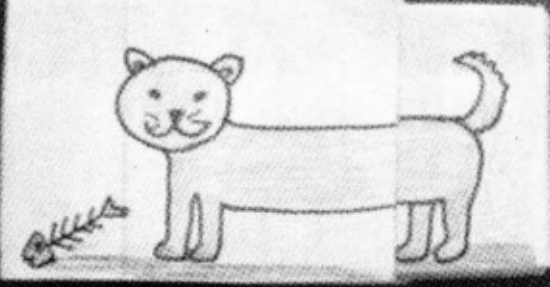
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE K-17 ಹಿಗ್ಗುವ ಹೊಟ್ಟೆ (Stretchable Stomach) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

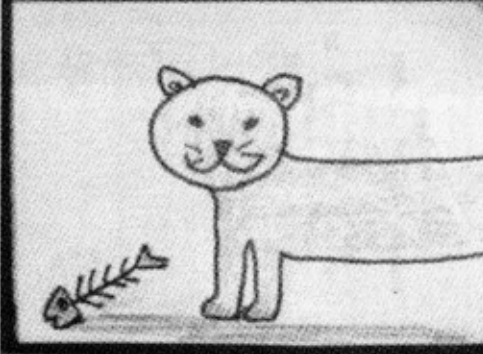


ಎಳೆದಿರುವ ಬೆಕ್ಕಿನ ಹೊಟ್ಟೆ

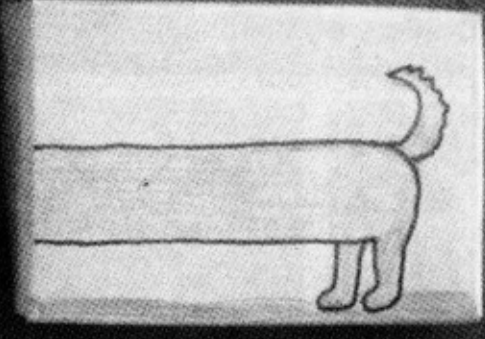


ಖಾಲಿ ಬೆಂಕಿಪಟ್ಟಣ

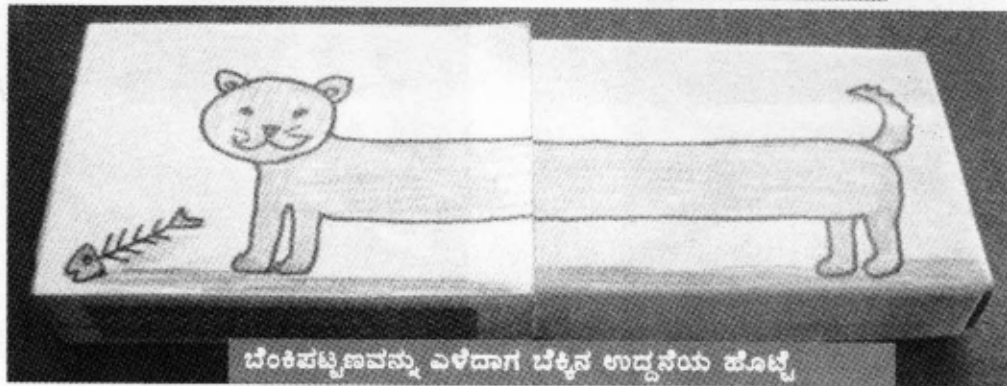
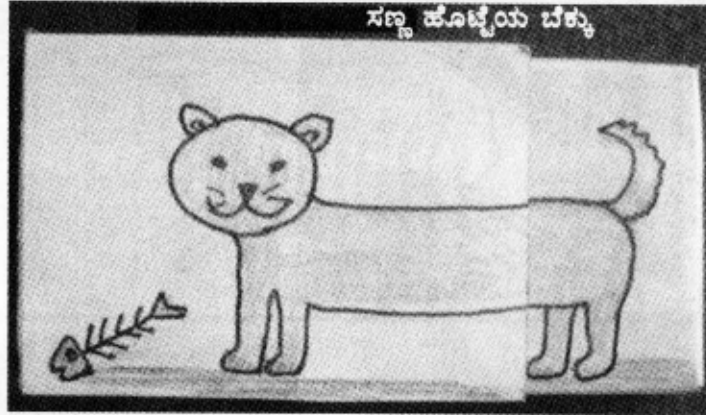
ಬೆಂಕಿಪಟ್ಟಣದ ಹೊರಗಡೆಯ ಭಾಗ



ಬೆಂಕಿಪಟ್ಟಣದ ಎಳೆಯುವ ಭಾಗ



ಸಣ್ಣ ಹೊಟ್ಟೆಯ ಬೆಕ್ಕು



ಬೆಂಕಿಪಟ್ಟಣವನ್ನು ಎಳೆದಾಗ ಬೆಕ್ಕಿನ ಉದ್ದನೆಯ ಹೊಟ್ಟೆ

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

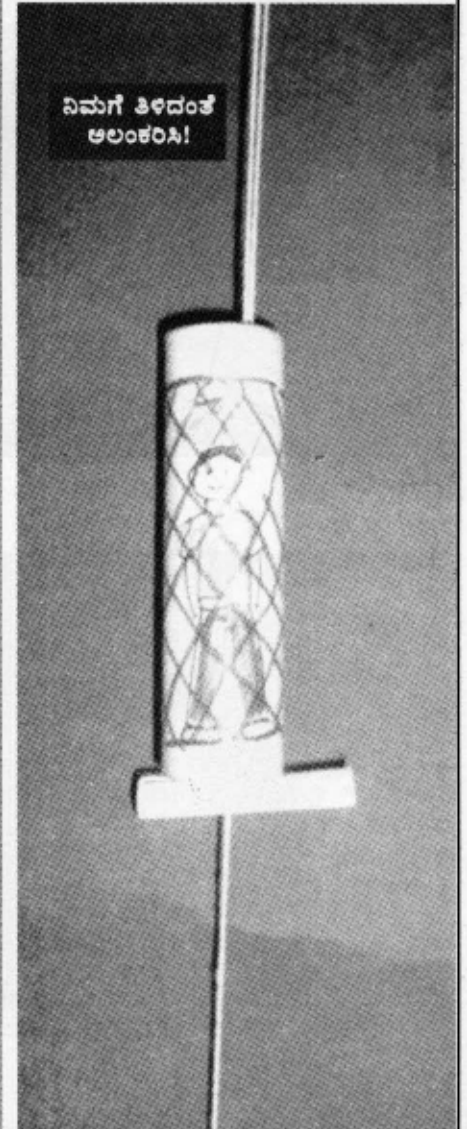
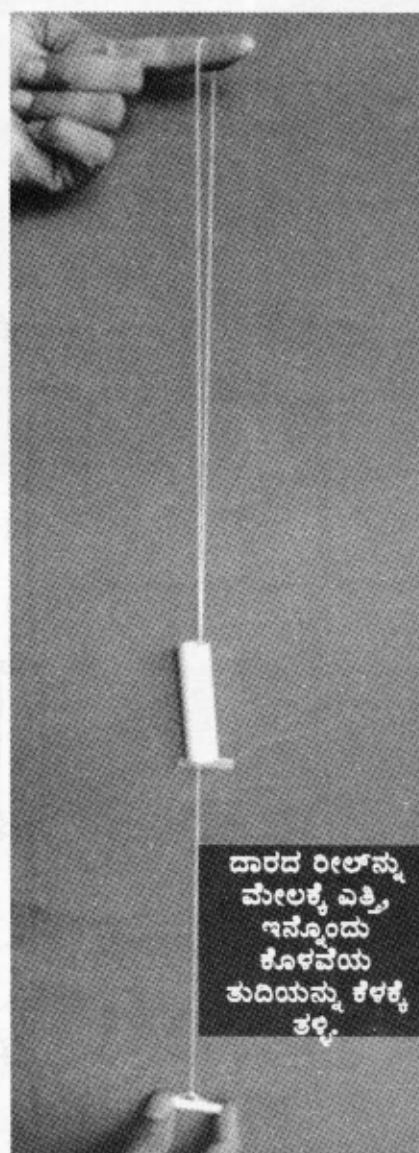
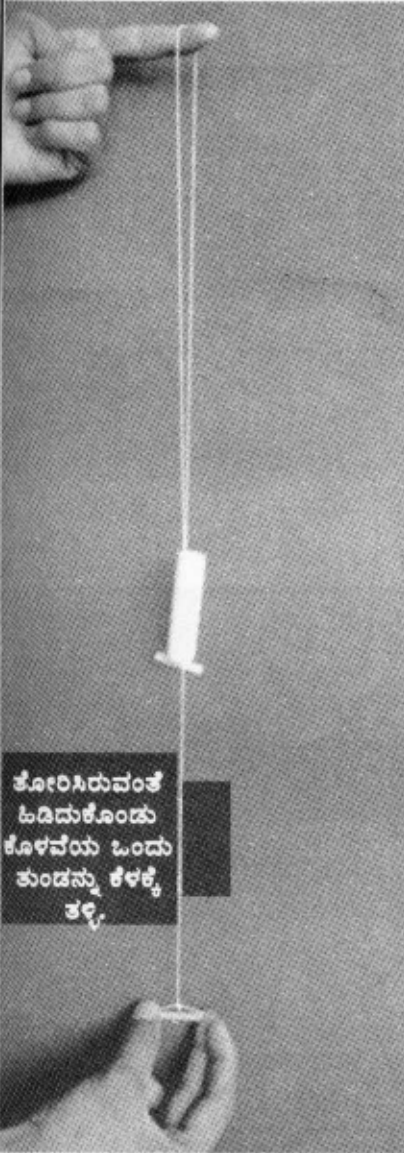
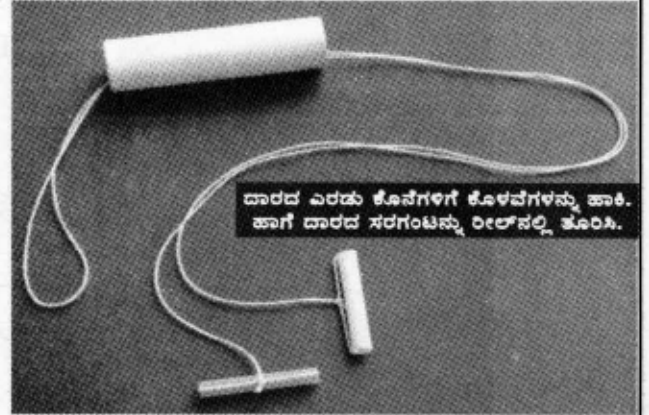
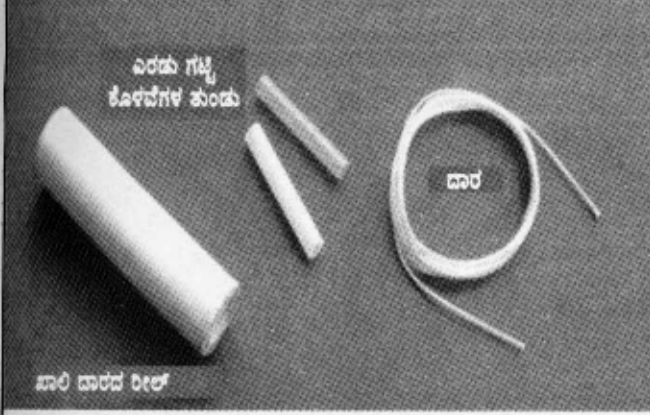
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

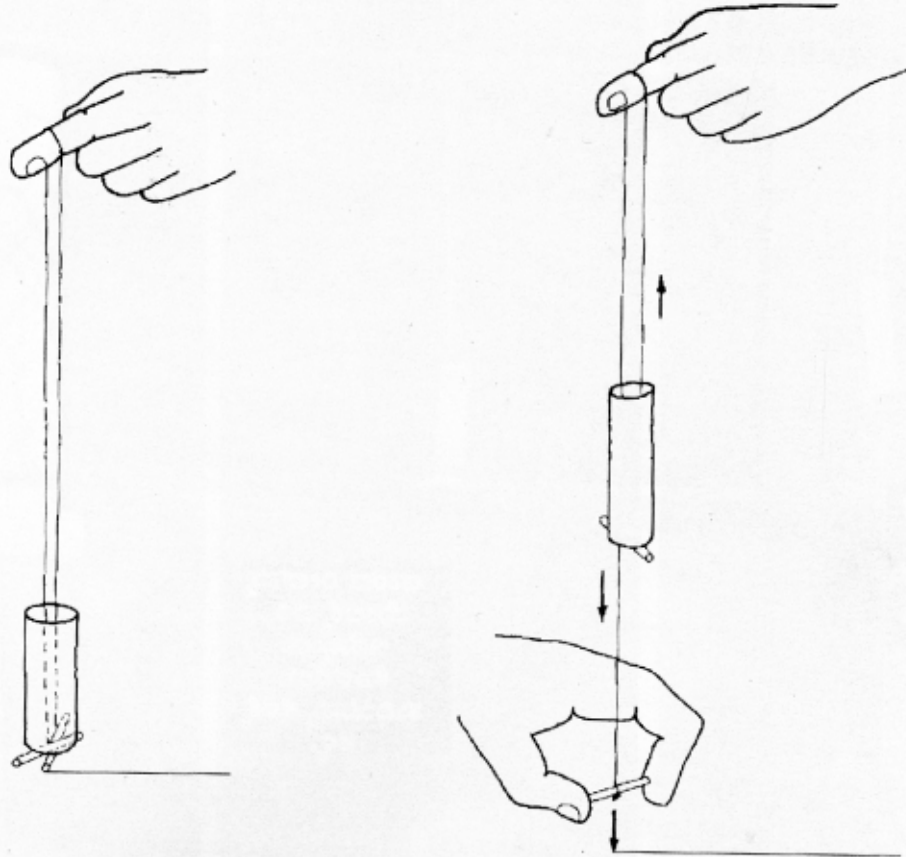
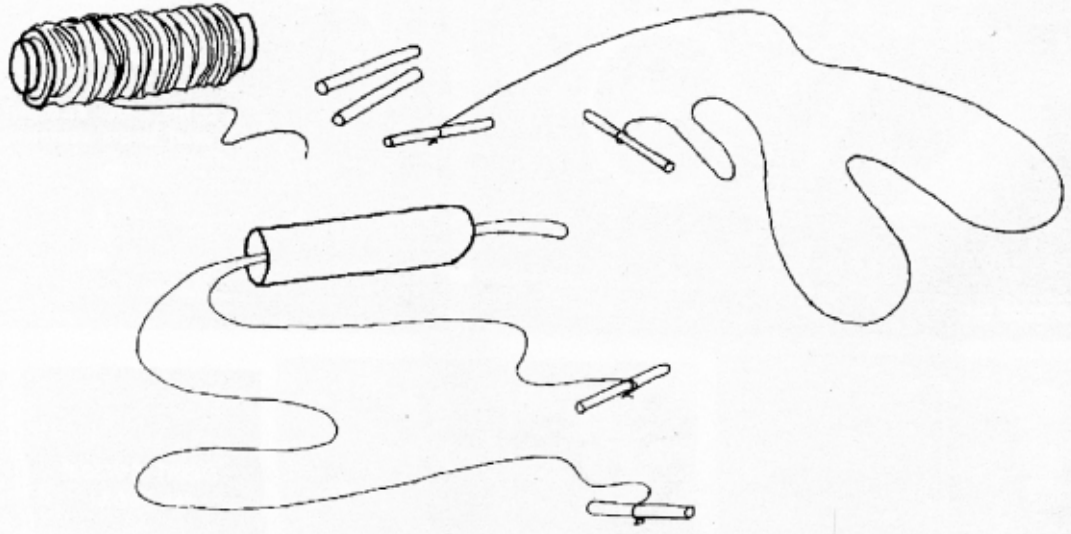
CODE K-21 ಜಿಗಿಯುವ ಬೊಂಬೆ (Lift)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



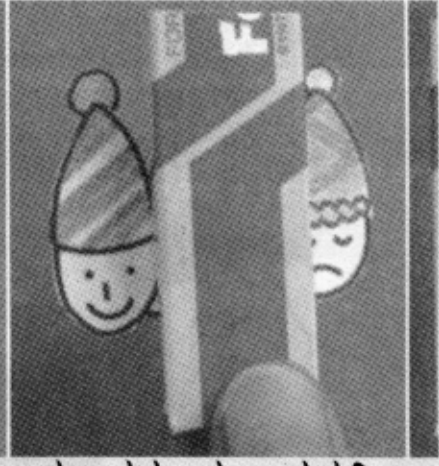
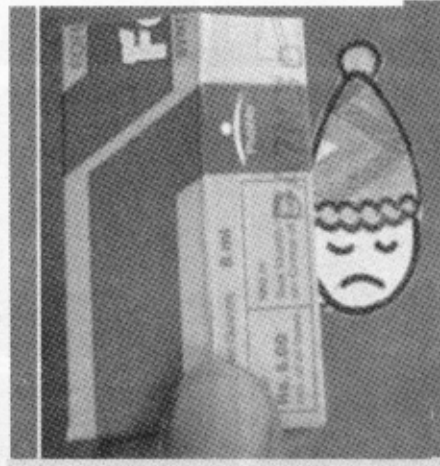
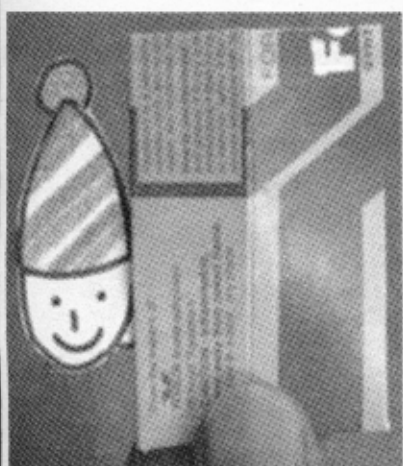
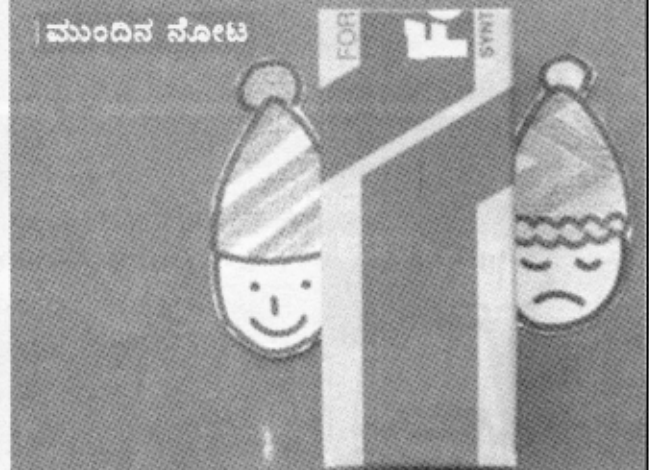
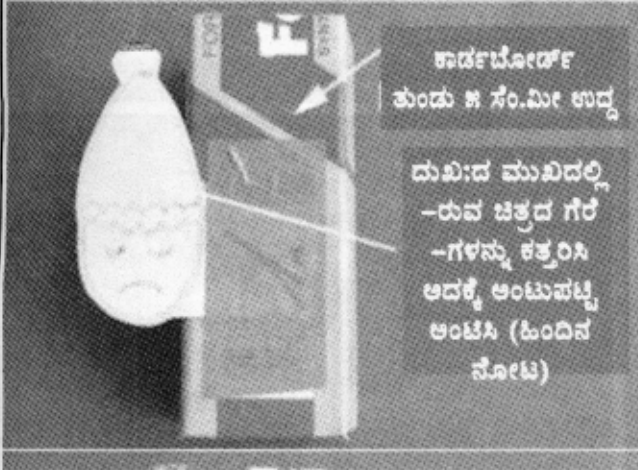
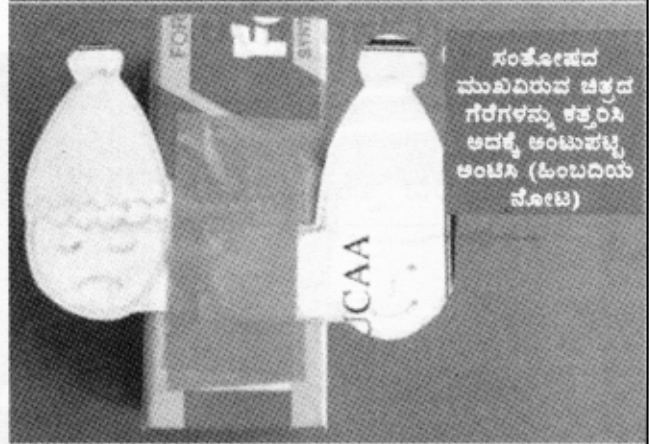
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

LIFT



ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE K-25 ಸುಖಿ - ದುಖಿ: (Hide and Seek) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಕರ್ಣಗಳ ಮೂಲಕ ಡಬ್ಬವನ್ನು ಒತ್ತಿದಾಗ ನಿಮಗೆ "ದುಖಿ:"ದ ಮುಖ ಕಾಣುತ್ತದೆ

ಇನ್ನೊಂದು ಕರ್ಣದಿಂದ ಡಬ್ಬವನ್ನು ಒತ್ತಿದಾಗ ನಿಮಗೆ "ಸಂತೋಷ"ದ ಮುಖ ಕಾಣುತ್ತದೆ

ಡಬ್ಬವನ್ನು ಸ್ವಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟಾಗ ನಿಮಗೆ ಎರಡು ಮುಖಗಳು ಕಾಣುತ್ತದೆ

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್